

s t a d i a

HELSINGIN AMMATTIKORKEAKOULU

SUOMEN ESIHISTORIA MUSEOVIRASTON JA MAAKUNTAMUSEOIDEN WWW-SIVUILLA

Informaatiosta elämyksiin

Viestinnän koulutusohjelma
Verkkoviestinnän
suuntautumisvaihtoehto
Opinnäytetyö
9.6.2008

Lotta Raatikainen



TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma		Suuntautumisvaihtoehto Verkkoviestintä
Tekijä Lotta Raatikainen		
Työn nimi Suomen esihistoria Museoviraston ja maakuntamuseoiden WWW-sivuilla. Informaatiosta elämyksiin		
Työn ohjaaja/ohjaajat Matti Rantala		
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 9.6.2008	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 44 + 3
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Tässä opinnäytetyössä tutkitaan, millaisia keinoja Suomen esihistoriaa käsittelevillä virallisilla Internet-sivuilla on käytetty aiheen houkuttelevaksi ja kiehtovaksi tekemiseen sekä ehdotetaan keinoja, joilla houkuttelevuutta ja kiehtovuutta voisi edesauttaa. Tutkimuksen innoittajana on näkemys, jonka mukaan suomalaisten keskimäärin pitäisi tuntea esihistoriansa ja muinaisjäännöksiä suojelevat säädökset nykyistä paremmin. Internet olisi luonteva väylä yleisen tietämyksen lisäämiseen näistä aiheista</p> <p>Tutkimuksessa käytetyt kriteerit pohjautuvat käytettävyyttä ja esteettömyyttä, edutainmentia sekä elämyksellisyyttä koskevaan teorialtietoon samoin kuin pienimuotoisen, vastaajien Internet-sivuista koskevia mieltymyksiä kartoittaneen kyselyn tuloksiin.</p> <p>Työn alussa määritellään siinä esiintyvät termit ja käytetyt tutkimuskriteerit. Sen jälkeen tutkitaan näiden kriteerien mukaan Museoviraston ja maakuntamuseoiden esihistoria-aiheiset www-sivut. Lopuksi esitetään yhteenveto tutkimuksen tuloksista sekä ideoita siitä, miten esihistoriasta kertovista verkkototeutuksista saataisiin houkuttelevampia, kiehtovampia ja elämyksellisempiä.</p> <p>Tutkimus osoitti, että Museoviraston ja maakuntamuseoiden WWW-sivuilla on paljon kehittämisen varaa, vaikka ne peruskäytettävyydeltään ovat pääosin mainioita. Havainnollistusta, orientointia ja muita kiehtovuutta lisääviä keinoja käyttäen niistä olisi kuitenkin mahdollista saada huomattavasti nykyistä houkuttelevampia, viihdyttävämpiä ja elämyksellisempiä.</p>		
Teos/Esitys/Produktio		
Säilytyspaikka Taideteollisen korkeakoulun kirjasto, Aralis-kirjastokeskus		
Avainsanat Esihistoria, arkeologia, museot, käytettävyys, esteettämyys, edutainment, elämyksellisyys, elämykspedagogiikka, elämysteollisuus		



Degree Programme in Media		Specialisation New Media Design
Author Lotta Raatikainen		
Title From Information to Experience; Prehistory of the Web Pages of The National Board of Antiquities and the Provincial Museums.		
Tutor(s) Matti Rantala		
Type of Work Final Project	Date 9th June, 2008	Number of pages + appendices 44 + 1
<p>This final project concentrates on the ways in which the web pages of The National Board of Antiquities' and the provincial museums' have been made as tempting and captivating. Furthermore, the study gives suggestions on what could be done to improve these characteristics. The research is based on the view that the Finns in general should be better acquainted with their own prehistory and the law protecting the prehistoric relics. The Internet would be the natural media in improving the awareness of such matters.</p> <p>The criteria used in the research is based on theoretical facts about usability and accessibility, "edutainment" and experientialism. Also the results of a small scale inquiry with respect to people's preferences concerning web pages are included.</p> <p>First of all, the terms used in the project as well as the criteria used in the research are defined. Then, a report on the web pages is included as well as ideas for making them more tempting, fascinating and experiential. The results of the research show that there is much to do for the web pages of The National Board of antiquities and the provincial museums, though their basic usability is good. By adding demonstrations, orientation and other elements it would be possible to make the pages more attractive, entertaining, and experimental.</p>		
Work / Performance / Project		
Place of Storage Aralis Library and Information Center, Helsinki		
Keywords prehistory, archaeology, museums, usability, edutainment, experientialism		

SISÄLLYS

1. JOHDANTO.....	1
2. PERUSKÄSITTEITÄ.....	4
2.1 Käytettävyys ja esteettömyys	4
2.2 Edutainment.....	5
2.3 Elämyksellisyys	6
3. TUTKIMUKSESSA KÄYTETYT KRITEERIT.....	7
3.1 Havainnollistaminen, orientointi ja monikanavaisuus.....	7
3.2 Verkkokysely	8
3.3 Elämyskolmio	10
4. MUSEOVIRASTON JA MAAKUNTAMUSEOIDEN VERKKOSIVUT	13
4.1 Museovirasto	13
4.1.1 Lasten Kansallismuseo	14
4.1.2 Esihistorian opetuspaketti	16
4.2 Maakuntamuseot	18
4.2.1 Tornionlaakson maakuntamuseo	19
4.2.2 Keski-Suomen maakuntamuseo.....	20
4.2.3 Pohjois-Karjalan maakuntamuseo	21
4.2.4 Satakunnan maakuntamuseo	23
4.2.5 Pirkanmaan maakuntamuseo	24
4.2.6 Turun maakuntamuseo	25
4.2.7 Päijät-Hämeen maakuntamuseo.....	28
4.2.8 Kymenlaakson maakuntamuseo	29
4.2.9 Länsi-Uudenmaan maakuntamuseo.....	30
4.3 Yhteenveto.....	32
5. JOHTOPÄÄTÖKSET: INFORMAATIOSTA ELÄMYKSIIN	33
LÄHTEET	41
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Tämän työn tavoitteena on luoda kuva siitä, millaisia keinoja Museoviraston ja maakuntamuseoiden esihistoriasta kertovilla WWW-sivuilla tällä hetkellä käytetään aiheen kiehtovaksi tekemiseksi ja millaisilla keinoilla kiehtovuutta voitaisiin edesauttaa. Idea tähän tutkimukseen syntyi, kun Stadian tekniikan ja liikenteen toimialan järjestämällä verkkosivujen käytettävyyttä käsittelevällä virtuaalikurssilla valitsin oman harjoitussivustoni aiheeksi Nakkilan Rieskaronmäen pronssikautisen asuinpaikan. Kurssin teorialaamateriaalissa mainittiin useampaan otteeseen käytettävyyden ja siihen liittyvän esteettömyyden osatekijöinä käyttäjän orientoiminen Internet-sivujen esittelemään aiheeseen, aiheen havainnollistaminen erilaisten kuva- yms. materiaalien avulla sekä sisällön tarjoaminen monikanavaisesti pelkkään tekstiin turvautumisen sijasta.

Kun etsin Internetistä taustatietoja omaa hyvin vaatimatonta sivustoani varten, aloin kiinnittää huomiota siihen, miten löytämilläni sivustoilla esihistoriastamme kertovia kirjallisia esityksiä on havainnollistettu, miten käyttäjien orientoiminen aiheeseen on toteutettu ja kuinka monikanavaisesti sisältöä tarjotaan. Harmikseni totesin, että ainakin Suomen pronssikautta sivuavilla hakusanoilla löytämilläni sivustoilla tämä kaikki oli yleensä jätetty vain tekstin ja valokuvan tai parin varaan, ja yleisvaikutelma oli kaikkea muuta kuin kiehtova ja lähempään tutustumiseen houkutteleva. Tästä havainnosta nousi ajatus suorittaa systemaattisempi tutkimus aiheesta ja ideoida keinoja tilanteen parantamiseksi.

Suomen esihistoriaa käsitteleviä sivustoja on tietysti Internetissä hyvin runsaasti, osa ammattimaisesti, osa harrastajapohjalta ylläpidettyjä ja asiasisältönsä tason suhteen hyvinkin vaihtelevia. Tämän tutkimuksen päädyin kuitenkin rajaamaan vain Museoviraston ja sen alaisten maakuntamuseoiden sivuja koskevaksi. Tämä siksi, että nimenomaan edellämainitut tahot ovat viran puolesta velvollisia paitsi tutkimaan ja vaalimaan edustamiensa aluiden – Museoviraston tapauksessa koko maan – kulttuurihistoriaa, myös tuomaan tutkimusten tulokset yleisön saataville helposti saavutettavassa sekä ymmärrettävässä ja omaksuttavassa muodossa. Perinteisesti tämä osa kyseisten instituutioiden velvollisuuksista on toteutettu rakentamalla museoiden konkreettisiin tiloihin niiden kokoelmien edustavimpia esineitä esitteleviä näyttelyitä. Nykyisenä tietoverkkojen aikakautena olisi kuitenkin luonnollista ja tarpeellista panostaa saman tiedon esittämiseen myös verkossa vähintään yhtä laajasti, kiinnostavasti ja kiehtovasti, jos yleisössä halutaan herättää laajempaa kiinnostusta ja pysyvää harrastusta aiheeseen.

Toki voi kysyä, miksi ketään sitten ylipäättään pitäisi varta vasten saada kiinnostumaan oman maansa esihistoriasta. Miksi kiviröykkiöt, kodanpohjat, kivikirveet ja pronssimiekat olisivat niin tärkeitä, että mahdollisimman monen kansalaisen pitäisi olla niistä selvillä? Miksi muinaismuistolain perusteiden pitäisi olla yleisesti tiedossa?

Vastaus on kaksitahoinen: Ensinnäkin Suomen esihistorian tutkimus kärsii jatkuvasti siitä, että kansalaiset tietämättömyyttään, ymmärtämättömyyttään ja piittaamattomuuttaan tuhoavat muinaisjäännöksiä tai jättävät ilmottamatta niistä, kun eivät ymmärrä, mitä ovat löytäneet, eivätkä tunne muinaisjäännöksiä suojelevaa lakia. Tämä haittaa paitsi nykyisiä tutkimuksia, myös tulevia tutkijapolvia, joille jää vähenevä määrä kohteita tutkittavakseen. Ja kun niiden harvojen kohteiden lisäksi, jotka vuosittain yleensä jonkin rakennushankkeen alta hallitusti tutkimustarkoituksessa tuhotaan, moninkertainen määrä katoaa kartalta täysin tutkimatta, katoaa samalla lopullisesti suuri määrä tutkimukselle mahdollisesti tärkeää tietoa.

Toisekseen kyse on yleissivistyksestä. Ei ole mitenkään harvinaista kuulla valitettavan, miten suomalaisilla on niin kovin lyhyt historia eikä oikeastaan nimeksikään omaa kulttuuria esimerkiksi keskieurooppalaisiin verrattuna. Tosiasiassa tämänhetkinen kulttuurimme on kuitenkin noin 10 000 vuoden mittaisen katkeamattoman jatkumon tulos,

ja vaikkei sen vaiheista ole kirjoitettua tietoa kuin viimeisten vajaan tuhannen vuoden ajalta, maan sisässä säilyneet muinaisjäännökset puhuvat sen aiemmista kausista omaa värikästä ja monipuolista kieltään. Jos niiden kertomat asiat olisivat nykyistä laajemmin ja syvällisemmin tunnettuja ja sitä kautta ehkä myös arvostetumpia, olisi useamman suomalaisen myös ehkä helpompi hahmottaa itsensä ja kansallinen kulttuurinsa osana pitkää kehitysketjua ja perustaa kansallinen identiteettinsä johonkin muuhun kuin alemmuudentunteeseen muiden, komeammilla kirjallisilla historioilla varustettujen kansojen rinnalla.

Parempi esihistorian tuntemus saattaisi auttaa myös paremmin hahmottamaan oman aikamme kulttuuri irrallisen, kaikkea mennyttä ja tulevaa tärkeämmän ilmiön sijasta vain yhtenä renkaana ketjussa, joka alkaa kaukaa esihistorian hämäristä, johtaa kauas yhtä hämärään tulevaisuuteen ja jonka tulevaan suuntaan kaikki tässä hetkessä tehdyt päätökset ja valinnat vaikuttavat. Tieteiskirjailija Robert Heinleinin sanoin: ”sukupolvella, joka sivuuttaa historian, ei ole menneisyyttä eikä tulevaisuutta (Heinlein).”

Kaiken tämä vuoksi koen tärkeäksi, että Suomen esihistoria tuodaan mahdollisimman monen kansalaisen käden ulottuville ei vain selkeässä ja asiapitoisessa, vaan myös mahdollisimman houkuttelevassa, hauskassa, viihdyttävässä ja elämyksellisessä muodossa käyttäen sitä mediaa, joka kasvavalle osalle kansasta on luontainen ensisijainen kanava niin tiedon kuin huvinkin etsintään – Internetiä.

2 PERUSKÄSITTEITÄ

Työhön alkukipinän antaneet käytettävyys ja esteettömyys eivät riittäneet pitkällekkään sellaisten kriteerien ja keinojen etsinnässä, joilla voisi määritellä yksittäisen WWW-sivuston kiehtovuuden ja pyrkiä sitä tarpeen vaatiessa parantamaan. Niinpä mukaan tulivat pian myös ajatukset edutainmentin ja elämyksellisyyden hyödyllisyydestä pyrittäessä luomaan sivustoja, jotka todella houkuttelisivat ihmisiä aiheensa pariin, saisivat heidät viihtymään siellä ja kenties jopa muuttamaan omaa asennoitumistaan saamiensa tietojen ja kokemusten vaikutuksesta. Koska kaikki nämä termit on mahdollista ymmärtää monella tavalla, selitään tässä lyhyesti, mitä niillä käsillä olevan tutkimuksen puitteissa tarkoitetaan.

2.1 Käytettävyys ja esteettömyys

Käytettävyydellä tarkoitetaan tässä työssä tietotekniikan piirissä yleisen määritelmän mukaisesti sitä, miten nopeasti, miellyttävästi ja tehokkaasti tietty kohderyhmä pystyy saavuttamaan tietyn päämäärän tiettyä laitetta, ohjelmaa tai palvelua – tässä tapauksessa Suomen esihistoriasta kertovia WWW-sivuja – käyttäessään (Parkkinen 2007, 3). Tähän liittyy oleellisesti esteettömyys eli se, kuinka hyvin verkkosivut sopivat kaikkien ihmisten käytettäväksi, myös esimerkiksi lasten, vanhusten ja vammaisten (Korpela 2002). Kun Internet-sivuista on kyse, käytettävyyteen ja esteettömyyteen vaikuttavia seikkoja on lukuisia: latausajat, sivujen layoutin joustavuus, lukemista helpottava fontti, aihetta havainnollistavan materiaalin käyttö tekstin ohella, graafiset elementit jne.

Käytettävyyteen liittyy tämän työn yhteydessä myös se WWW-suunnittelijoiden jo 90-luvulla toteama ongelma, että hakukoneiden kehittyessä Internet-sivujen käyttäjät eivät enää tietoa hakiessaan tyydy lukemaan läpi kokonaisia kulloisenkin kysymyksen aihepiiriä käsitteleviä sivustoja löytääkseen haluamansa vastauksen, vaan käyttivät enenevässä määrin hakukoneita ”vastauskoneina”. Hakukoneen tietyllä hakusanalla tarjoamia sivuja vain vilkaistaan nopeasti, ja jos vastausta juuri sillä hetkellä mielessä olevaan kysymykseen ei heti löydy, siirrytään pian seuraaville samasta aiheesta tarjolla oleville sivuille. Ja kun

vastaus sitten joltain sivustolta löytyy, käyttäjä tyytyy siihen eikä vaivaudu tutustumaan sivuston muuhun sisältöön. (Nielsen 2004.)

WWW-suunnittelun kasvava haaste onkin tehdä sivuista sellaisia, että kun käyttäjä on kerran niille saatu, hän haluaa myös jäädä tutustumaan sisältöön tarkemmin ja parhaassa tapauksessa palata myöhemminkin. Puhtaasti viihteellisiksi tarkoitetuilla sivuilla on itsestäänselvää, että asiasta huolehditaan tekemällä sivuista kirjaimellisesti mahdollisimman viihdyttävät. Saman pitäisi kuitenkin koskea myös asiasivustoja. Ei tietenkään niin, että asiasisällöstä tingitään, vaan niin, että siihen tutustumisesta tehdään houkuttelevaa ja viihdyttävää. Toisinsanoen muuttamalla puhdas education, oppiminen, edutainmentiksi, viihdyttäväksi oppimiseksi.

2.2 Edutainment

Termi edutainment, joka muodostuu sanoista ”education”, koulutus tai oppiminen, ja ”entertainment”, viihde, on Suomessa pitkälti vakiintunut tarkoittamaan nimenomaan opetustarkoituksiin suunniteltuja, yleensä kouluikäisille suunnattuja digitaalisia pelejä, joiden tarkoituksena on opetella ja harjoitella koulun opetussuunnitelmaan kuuluvia asioita viihteen keinoin. Myös aikuisille suunnattuja edutainment-pelejä löytyy, kuten vaikkapa lentäjien koulutuksessa käytettävät simulaattorit. (Kare ym. 2003; Kainulainen 2004, 33.)

Kuitenkin jo 2000-luvun alussa edutainmentin tekijät halusivat työnsä erottuvan pelkistä peleistä. Mm. pelien usein käytössä olevalle laitteistolle asettamia kovia vaatimuksia karsastettiin, koska edutainmentin haluttiin olevan keskivertokansalaisten ulottuvilla. Myös pelien usein suoraviivaista ja mekaanista toimintamallia haluttiin välttää. (Laitsaari, 2001.) Tässä työssä termiä edutainment käytetäänkin laajemmassa – joskin edelleen digitaalisuuteen sidotussa – merkityksessä tarkoittamaan kaikkia mahdollisia tapoja yhdistää digitaalinen oppiminen ja viihde ja kaikkia tilanteita, joissa Internetin kautta oppiminen on hauskaa ja mukaansatempaavaa.

2.3 Elämyksellisyys

Raja edutainmentin ja elämyksellisyyden välillä on häilyvä. Viihteelliseksi suunniteltu palvelu voi tarjota elämyksiä siihen tutustuvalla siinä missä varta vasten elämysten synnylle optimaaliset lähtökohdat tarjoavaksi huolella luotu kokonaisuuskin. Tavallaan elämyksellisyys siis sisältyy edutainmentiin tai ainakin kietoutuu siihen. Tässä tutkimuksessa elämyksellisyydellä kuitenkin tarkoitetaan systemaattista pyrkimystä nimenomaan elämysten tuottamiseen erona edutainmentin yleisempään oppimisen ja viihteen yhdistämiseen tähtäävästä ideasta.

Elämys sanana voi tarkoittaa monenlaisia asioita. Tarssanen ja Kylänen (2007, 103) määrittelevät sen ”moniaistiseksi, positiiviseksi ja kokonaisvaltaiseksi tunnekokemukseksi, joka voi johtaa kokijan henkilökohtaiseen muutokseen”. Partanen ja Tiainen (2005, 20) ovat samoilla linjoilla todetessaan, että ”elämys on kokonaisvaltainen tunne, jonka kokija saa käyttäessään tai ollessaan tekemisissä yksilölliseen, vuorovaikutteisen, moniaistisen, aidon ja jokapäiväisestä elämästä poikkeavan toiminnan tai tuotteen kanssa - - . Parhaimmillaan elämys aikaansaa henkilökohtaisen muutoksen kokijassa. Sen kautta voi oppia uusia asioita, arvoja, tapoja tai jopa uuden maailmankuvan.” Määritelmä saattaa kuulostaa suurelliselta, kuin elämyksessä olisi kyseessä koko henkilökohtaisen elämäntutkimuksen ja elämäntavan murros, mutta käytännössä niin kauaskantoisiin vaikutuksiin ei elämyksiä tieten tahtoen tuotettaessa yleensä pyritä. Pikemminkin tavoitteena on saada aikaan jokin pieni muutos, herättää innostus, halu paneutua asiaan ja ehkä omaksua siitä jotain pysyvästi osaksi omaa ajattelua ja elämää. Tarssanen ja Kylänen (2007, 103) mukaan kyse onkin perimmältään kasautuvasta kokemuksesta, joka lopulta aiheuttaa ajattelutavan muutoksen.

Elämyshakuisuus on jatkuvassa kasvussa länsimaaisessa yhteiskunnassa, jossa ihmiset haluavat uusia virikkeitä ja uutta sisältöä elämälleen, kun selviytymisestä ei tarvitse enää jatkuvasti huolehtia (Partanen & Tiainen, 2005, 9). Tämä osataan jo ottaa huomioon kaupallisella alalla rakentamalla myytävistä tuotteista ja palveluista kokonaisvaltaisia elämyksiä ja synnyttämällä asiakkaille mielikuva, että tietyn tuotteen hankkimalla tai tiettyä palvelua käyttämällä he saavat koko siihen kiteytyvän, haluttavana esitettävän elämäntyylin

ja asenteen omakseen. Elämysteollisuudessa on kyse nimenomaan tästä, elämysten rakentamisesta varta vasten ohjaamaan ihmisten ajattelua ja arvoja haluttuun suuntaan tarjoamalla heille heidän kaipaamiaan elämyksiä. Samaa periaatetta voi noudattaa myös oppimateriaaleja luotaessa, niin konkreettisia kuin verkkopohjaisiakin. Mm. Suomen esihistorian parissa koetut digitaaliset elämykset voisivat osaltaan edistää myönteistä suhtautumista niin esihistorian opiskeluun ja tutkimukseen kuin niitä edesauttavaan muinaisjäännösten suojeluunkin.

3 TUTKIMUKSESSA KÄYTETYT KRITEERIT

Luotaessa kokonaiskuvaa Museoviraston ja maakuntamuseoiden nykyisten WWW-sivujen käytettävyydestä, viihteellisyydestä ja elämyksellisyydestä tässä tutkimuksessa on valittu kriteereiksi yhdistelmä ominaisuuksia edellä esitetyiltä alueilta. Käytettävyyden ja esteettömyyden osalta tutkimus keskittyy sellaisiin sivujen kiehtovuuteen ensiarvoisesti vaikuttaviin ominaisuuksiin kuin havainnollistamiseen, orientointiin ja monikanavaisuuteen. Edutainmentin ja siihen liittyvän viihteellisyyden kohdalla kriteerit syntyivät lopulta kolmella Internetissä toimivalla keskustelufoorumilla tehdyn pienimuotoisen kyselyn pohjalta (ks. Liite). Kyselyssä selvitettiin, millaiset sivustot ja millaiset ominaisuudet niillä ovat ihmisten mielestä paremman termin puutteessa ”koukuttavia”, ts. sellaisia, että he kiinnostuvat sivuista, viihtyvät niillä ja palaavat niille mielellään. Elämyksellisyyden osalta tutkimus puolestaan nojautuu Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskuksessa luotuun Elämyskolmio-malliin.

3.1 Havainnollistaminen, orientointi ja monikanavaisuus

Havainnollistamisella tarkoitetaan tässä tutkimuksessa sitä, että WWW-sivujen tekstimateriaalissa kerrottuja asiota tehdään helpommin ymmärrettäviksi ja hahmotettaviksi kuvien, kaavioiden, videomateriaalin ja muun vastaavan, kulloiseenkin tarkoitukseen parhaiten soveltuvan oheismateriaalin avulla. Orientoinnilla taas tarkoitetaan niitä sivujen yleiseen ulkoasuun ja tunnelmaan vaikuttavia keinoja, joilla pyritään luomaan tietynlaista

ilmapiiriä ja johdattelemaan käyttäjää sivujen aihepiirille otolliseen mielentilaan. Käyttäjä pyritään siis orientoinnilla saamaan ikään kuin sisään sivujen aihepiiriin ja vastaanottavaiseksi sille. Monikanavaisuus puolestaan tarkoittaa saman sisällön tarjoamista monessa eri muodossa kuten tekstinä, kuvina ja ääneen luettuna. Se edesauttaa niin havainnollisuutta kuin esteettömyyttäkin esimerkiksi lukutaidottomien lasten ja heikkonäköisten tai sokeiden käyttäjien kannalta ja tekee osaltaan sivujen sisällön myös mielenkiintoisemmaksi ja samalla mieleenpainuvammaksi.

3.2 Verkkokysely

Kaikki kolme kyselyssä mukana ollutta foorumia ovat kirjallisuusaiheisia. Yksi keskittyy J.R.R. Tolkienin tuotantoon, toinen J.K. Rowlingin Harry Potter -kirjoihin ja kolmas, Britanniasta käsin toimiva, Terry Pratchettin fantasia- ja scifikirjallisuuteen. Tämä on saattanut vaikuttaa tuloksiin, ja on mahdollista, että esimerkiksi kirjoista piittaamattomat tai toisenlaisista kirjoista kiinnostuneet ihmiset olisivat vastanneet hiukan eri tavalla.

Kyseiset foorumit valikoituivat kuitenkin kyselyn kohteiksi, koska niillä jokaisella on harvinaisen tiukka moderointi ja sen myötä hyvin asiallinen käyttäjäkunta, joten saattoi odottaa myös vastausten olevan asiallisia ja todennäköisesti rehellisiä. Lisäksi kaksi ensin mainittua foorumia ovat hyvin vilkkaita ja niillä käy hyvin eri-ikäisiä ja eri aloilla toimivia ihmisiä, joten oli toivoa siitä, että niiltä saatavat vastaukset olisivat runsaita ja monipuolisia.

Tosiasiassa kuitenkin näiltä kahdelta suomalaiselta foorumilta tuli yhteensä vain neljä vastausta, joten kahdeksan vastauksen kokonaissaldosta puolet on pienehköltä britannialaisvetoiselta foorumilta, joka otettiin kyselytutkimukseen mukaan alkujaan lähinnä vertailun vuoksi ja sen toteamiseksi, onko sieltä saaduissa vastauksissa huomattavaa eroa suomalaisilta foorumeilta tulleisiin vastauksiin. Mitään mainittavaa eroa ei saadussa materiaalissa kuitenkaan ollut havaittavissa ainakaan näin pienen otannan perusteella. Vastausmateriaalia käsiteltäessä parhaaksi vaihtoehdoksi osoittautui lopulta

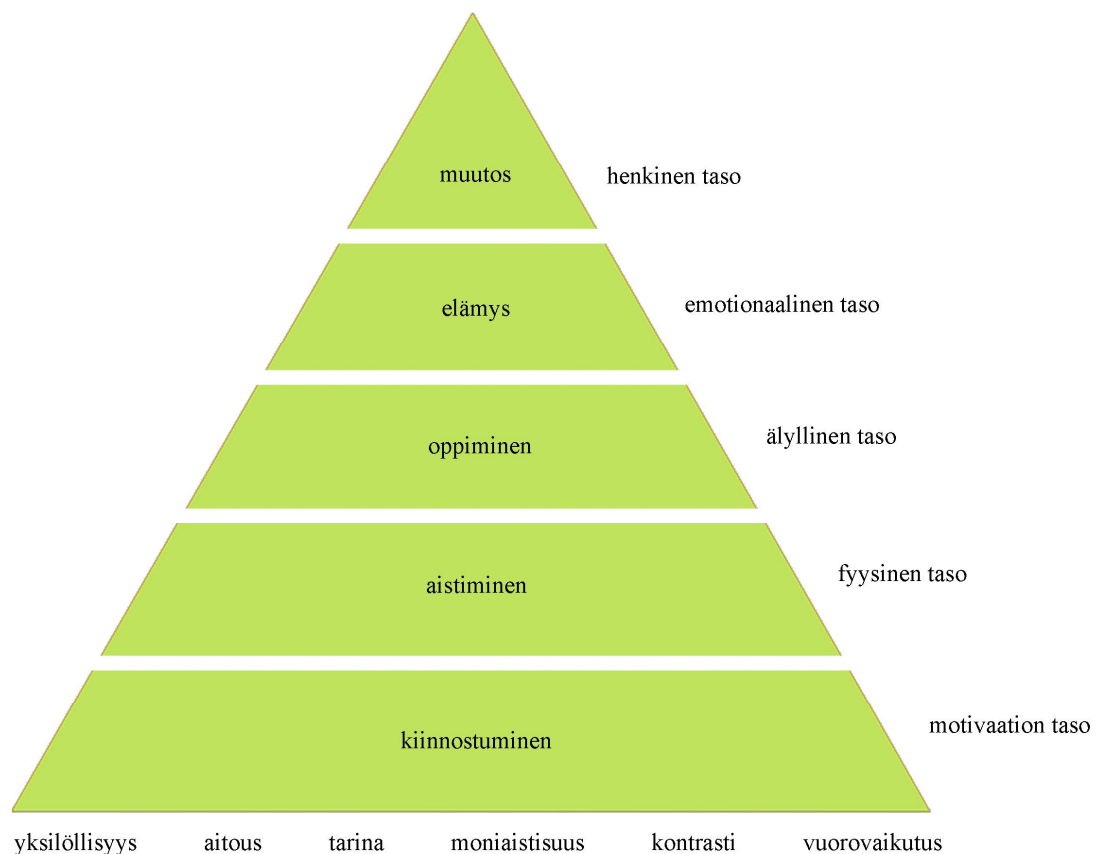
luoda vastaajista seuraavat suppeat käyttäjäprofiilit, joiden ilmentämiä mieltymyksiä vasten tutkimuksessa mukana olevia sivustoja on peilattu.

1. 14-vuotias nainen. Pitää itseään esimerkiksi harrastusten kautta koskettavista sivustoista, tiedesivustoista ja tietystä yhteisöllisestä nuorten sivustosta. Arvostaa tiheitä päivityksiä, tietosisällön runsautta, tiedon laadukkuutta, mielenkiintoisia aiheita, sivuston erilaisuutta [muihin verrattuna], hauskuutta, viihdyttävyyttä, suurta kävijämäärää sekä hyvää yleiskieltä.
2. 15-vuotias mies. Pitää yhteisöllisistä sivustoista kuten keskustelufoorumeista, tietystä civilization-tyyppisestä valtakunnanrakennuspelistä, YouTubesta ja Irc-galleriasta.
3. 24-vuotias nainen. Pitää yhteisöllisistä sivustoista kuten keskustelufoorumeista ja oman profiilin ja blogin luomisen sekä yhteydenpidon muihin käyttäjiin mahdollistavista palveluista. Arvostaa mahdollisuutta yhteydenpitoon ja ajanviettoon sekä tietojen hankkimiseen muista käyttäjistä samoin kuin laadukasta verkkoyhteisöä.
4. 25-vuotias mies. Pitää verkkosarjakuvista. Arvostaa säännöllisiä päivityksiä ja hauskaa sisältöä.
5. 25-vuotias nainen. Pitää verkkosarjakuvista, hakemistosivustoista ja tietystä Japania monipuolisesti esittelevästä sivustosta. Arvostaa säännöllisiä päivityksiä, hauskuutta, mielenkiintoisia faktatietoja sekä yksinkertaista sivustorakennetta, joka latautuu nopeasti ja johon ei eksy.
6. 27-vuotias mies. Pitää verkkosarjakuvista. Arvostaa massiivista, säännöllisesti päivittyvää ja kiinnostavaa sisältöä, selkeää layoutia ja toimintavarmuutta.
7. 29-vuotias nainen. Pitää yhteisöllisistä sivustoista kuten keskustelufoorumeista ja tietystä taiteilijayhteisöstä. Arvostaa tiheitä päivityksiä, aktiivisia, ystävällisiä [verkkoyhteisöjen] jäseniä, huumoria ja kuvien runsautta.

8. 34-vuotias nainen. Pitää yhteisöllisistä sivustoista kuten keskustelufoorumeista ja taideyhteisöistä sekä verkkosarjakuvista ja tietystä huumorimielellä tehtyjä testejä kuivien kera esittelevästä sivustosta. Arvostaa mielikuvituksellisuutta ja/tai hauskaa sisältöä sekä [yhteisöllisissä palveluissa käyttäjinä olevia] mukavia ihmisiä.

3.3 Elämyskolmio

Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskuksessa luotu Elämyskolmio-malli (kuva 1) havainnollistaa elämykselle otollisten puitteiden luomista ja elämyskokemuksen rakentumista. Sen avulla on helppo hahmottaa elämykselliseksi tarkoitetun tuotteen, esimerkiksi WWW-sivujen, mahdolliset puutteet ja korjata ne. (Partanen & Tiainen 2005, 12.)



Kuva 1. Elämyskolmio-malli (Tarssanen & Kylänen 2007, 113).

Tässä tutkimuksessa merkityksellisiä ovat lähinnä käyttäjän kokemusta kuvaavan kolmion pohjan muodostavat ja optimaalisessa tilanteessa elämyksen syntyyn johtavat tuoteominaisuudet: yksilöllisyys, aitous, tarina, moniaistisuus, kontrasti ja vuorovaikutus. Nämä ominaisuudet käydään seuraavassa läpi sekä Tarssasen ja Kyläsen (2007, 113–119) antamien yleistasoisten määritelmien että Partasen ja Tiaisen (2005, 29–33) digitaalisiin tuotteisiin ehdottamien sovellusten pohjalta.

Yksilöllisyys tarkoittaa sekä tuotteen ainutlaatuisuutta että sen sovellettavuutta ja joustavuutta käyttäjän tarpeiden mukaan. Digitaalisessa verkkosovelluksessa se voi tarkoittaa esimerkiksi palvelun personoimista niin, että käyttäjä saa muokattua siitä haluamansalaisen ottamalla mukaan ne elementit, jotka häntä itseään kiinnostavat. Yksinkertaisimmillaan personointi voi toki olla vaikkapa vain sitä, että käyttäjän avatessa tietyn verkkopalvelun se ilmoittaa tervetulotoivotuksen yhteydessä esimerkiksi kellonajan ja kävijän ip-osoitteen.

Aitous puolestaan tarkoittaa sitä, että käyttäjä kokee tuotteen uskottavana ja aitona, oli se sitä tosiasiaassa tai ei. Digitaalista elämystä luotaessa se tarkoittaa esimerkiksi sitä, että verkkosivujen asiasisältö on joka osaltaan paikkansapitävää ja päivittyy reaaliaikaisesti. Aitouden vaikutelman syntyyn vaikuttaa myös seuraava ominaisuus, tarina.

Tarina on sitä miltä kuulostaakin: kertomus tuotteesta, sen taustoista ja merkityksistä. Se sitoo tuotteen eri ominaisuudet yhdeksi yhtenäiseksi kokonaisuudeksi ja antaa sille ulottuvuuksia, joita sillä ei itsessään ehkä olisi. Digitaaliseen toteutukseen tarina syntyy esimerkiksi pelillisyyden kautta, jolloin käyttäjä voidaan tehtävä tehtävältä johdattaa itse rakentamaan tarinaa. Yksinkertaisimmillaan tarina on kuitenkin aiheeseen liittyvä kertomus, esimerkiksi yleistasoiseen esitykseen yksilöllistä näkökulmaa tuova anekdootti.

Moniaistisuus tarkoittaa pyrkimystä mahdollisimman kokonaisvaltaisen aistikokemuksen synnyttämiseen tarjoamalla ärsykeitä niin monelle aistille kuin mahdollista. Käytännössä ärsykkeet täytyy tasapainottaa niin hyvin, etteivät ne häiritse toisiaan, tai ne kääntyvät tarkoitusiaan vastaan hankaloittamalla tuotteen maailmaan syventymistä. Ne on myös suunniteltava huolella halutunlaisen elämyksen syntyä silmälläpitäen. Verkkomediassa mahdollisuus moniaistisuuden toteuttamiseen on toistaiseksi rajallinen: käytännössä

multimedialla on mahdollista vedota vain näkö- ja kuuloaistiin tunto-, haju-, maku- ja tasapainoaistien jäädessä ärsykkeiden ulottumattomiin.

Kontrasti syntyy, kun tuote saa käyttäjän irrotettua arkipäivästä ja vietyä toiseen todellisuuteen. Digitaalisessa mediassa tämä äärimmilleen vietyä tarkoittaa käyttäjän kokonaan todellisuudesta erottavan virtuaalitodellisuuden luomista. Käytännössä elämysten syntyyn riittää kuitenkin hyvin myös lievempi immersio, käyttäjän uppouttaminen tuotteen maailmaan niin, että hän säilyttää siihen kuitenkin tietyn etäisyyden ja on jatkuvasti tietoinen myös ympärillä olevasta todellisesta maailmasta (Partanen & Tiainen 2005, 7).

Vuorovaikutus tarkoittaa vuorovaikutusta niin käyttäjän ja tuotteen kuin käyttäjän ja mahdollisten muiden käyttäjienkin välillä. Digitaalisessa palvelussa se syntyy esimerkiksi siitä, että käyttäjä voi vaikuttaa itse palvelun sisältöön, tai siitä, että palveluun liittyy vaikkapa keskustelufoorumi, jolla yhteisistä kokemuksista voidaan keskustella ja sitä kautta elää niitä uudelleen.

Tämän tuotekehittelyllä luodun pohjan päälle rakentuu asiakkaan kokemus, joka optimaalisessa tilanteessa huipentuu elämukseen ja sen aikaansaamaan ajattelu- ja toimintatapojen muutokseen. Koska yhtä lailla käyttäjät kuin käyttöympäristöt ja -tilanteetkin ovat erilaisia, ei elämyksiä voida koskaan tuottaa sataprosenttisella varmuudella. Ottamalla tuotekehittelyssä huomioon elämyskolmion pohjana olevat kuusi elementtiä saadaan kuitenkin luotua ainakin tuotteen puolesta parhaat mahdolliset edellytykset elämyksen synnylle.

Kun elämykselliset ominaisuudet yhdistetään edellä käsiteltyihin käytettävyyden ja edutainmentin piiriin kuuluviin ominaisuuksiin, voidaan tässä tutkimuksessa käytetyt kriteerit tiivistää kolmeen kysymykseen:

1. Pyritäänkö sivuilla havainnollisuuteen, orientointiin ja monikanavaisuuteen?
2. Miten sivut suhteutuvat luotuihin käyttäjäprofiileihin?
3. Toteutuvatko elämyskolmion pohjana olevat elementit?

4 MUSEOVIRASTON JA MAAKUNTAMUSEOIDEN VERKKOSIVUT

Tässä tutkimuksessa keskitytään Museoviraston ja sen alaisten maakuntamuseoiden Suomen esihistoriaa käsitteleviin sivuihin, koska nimenomaan niiden pitäisi viran puolesta olla mahdollisimman informatiivisia ja mahdollisimman monipuolisella ja mielenkiintoisella tavalla toteutettuja. Monien maakuntamuseoiden verkkosivuilla puhutaankin elämyksellisyydestä konkreettisissa museotiloissa olevien näyttelyjen yhteydessä, mutta verkkosivuille asti elämyksellisyys harvemmin ulottuu – ainakaan kun esihistoriasta on kyse.

4.1 Museovirasto

Omilla Internet-sivuillaan museovirasto määrittelee tehtäväkseen Suomen aineellisen kulttuuriperinnön tallentamisen ja tutkimisen sekä tiedon jakamisen tutkimustuloksista. Se on sekä kulttuuri- ja tutkimuslaitos että viranomainen, joka vastaa yhteistyössä muiden viranomaisten ja muun museolaitoksen kanssa mm. esihistoriallisten muinaisjäännösten suojelusta.

Suomen esihistoria on Museoviraston sivuilla esillä osioissa Arkeologia, Museot ja Linnat, Suomen kansallismuseo sekä Kokoelmat ja arkistot. Sitä käsitellään myös Suomen kansallismuseon alisivustoilla Lasten kansallismuseo ja Esihistorian opetuspaketti.

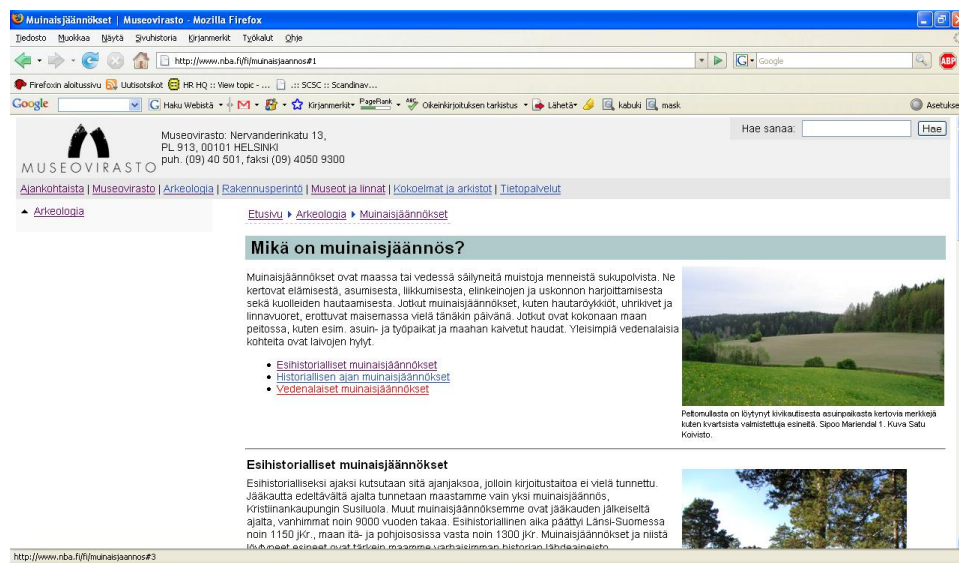
Neljässä ensinmainitussa osiossa rakenne noudattaa kaavaa asiateksti + ainakin yksi kuva aiheita kohti (ks. kuva 2). Kuvat voi määritellä havainnollistaviksi, sillä niissä on selkeät kuvatekstit, jotka yhdistävät ne leipätekstissä käsiteltyihin asioihin. Samat kuvat toimivat myös orientoinnin keinona kertoen siitä ympäristöstä, johon muinaisjännökset liittyvät, ja auttaen sitä kautta sivujen käyttäjää pääsemään paremmin aiheeseen sisään.

Monikanavaisuuteen sivuilla ei ole pyritty.

Profiileista 1 ja 5 ovat sellaisia, joissa nämä sivut saattaisivat herättää jonkinlaista vastakaikua: varsinkin profiilin 1 osalta kiinnostus tiedesivustoihin ja runsaaseen tietosisältöön saattaisi riittää näinkin karuun ja asialinjaiseen esitykseen tutustumiseen,

profiilin 5. suhteen asia on tässä – kuten muidenkin sivujen kohdalla – kiinni siitä puhtaasti subjektiivisesta seikasta, onko esihistoriaa koskeva aineisto määriteltävissä ”mielenkiintoisiksi faktoiksi”.

Elämyksellisistä elementeistä toteutuu aitous sivujen sisällön asiallisuuden ja ylläpitävän instituution luotettavuuden vuoksi. Aitoutta tukemassa ei kuitenkaan ole tarinallisia piirteitä.



Kuva 2. Museoviraston muinaisjäännöksistä kertova verkkosivu (Museovirasto 2008a).

4.1.1 Lasten Kansallismuseo

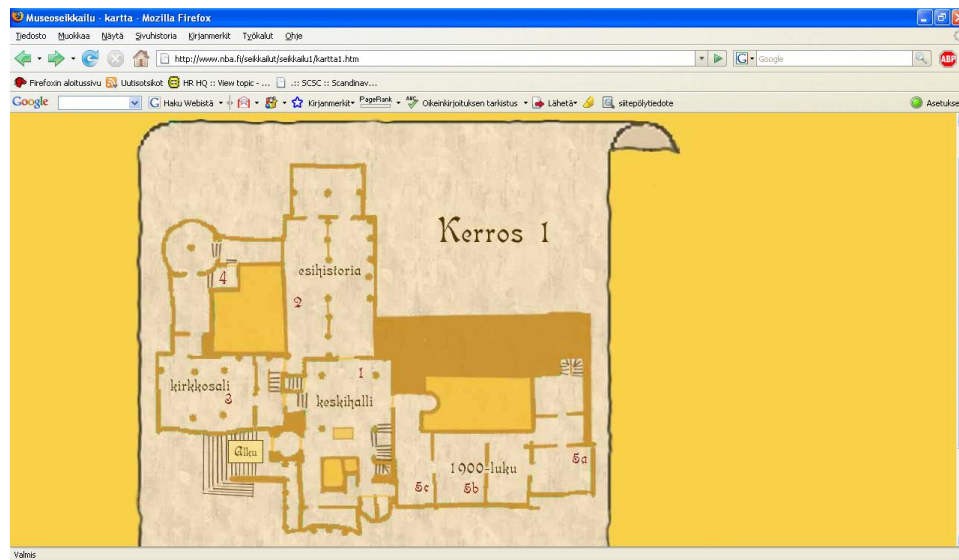
Lasten kansallismuseo on täysin oma, ilmeeltään muista Museoviraston sivuista poikkeava sivustokokonaisuutensa. Esihistoria on siinä mukana osiossa Museoseikkailu 1, joka esittelee Kansallismuseon ensimmäisen kerroksen näyttelyt jonkin niistä kutakin edustavan esineen kautta. Museoseikkailu etenee niin, että käyttäjä valitsee piirretystä museon pohjapiirroksista (ks. kuva 3) näyttelyyn, johon haluaa tutustua, ja klikkaa sitä, jolloin kyseistä näyttelyä edustavasta esineestä kertova sivu aukeaa. Esihistoriaa edustavat Keskiahallista löytyvä kuppikivi ja Esihistoria-näyttelyn viikinkiaikainen solki (ks. kuva 4).

Museoseikkailussa näkyy jo selvä pyrkimys orientointiin: sivut ovat melko karkeasta ulkonäöstään huolimatta temaattinen kokonaisuus, pergamentille piirretty seikkailuretki,

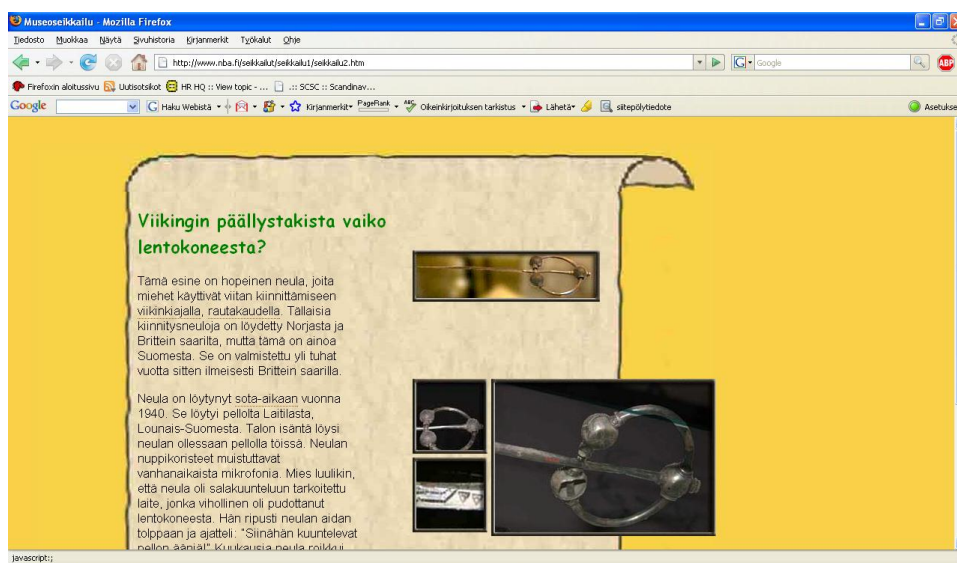
jota esinekuvat lisäksi havainnollistavat – joskin vailla kuvatekstejä, jotka sitoisivat niiden sisällön tiukemmin leipätekstiin. Monikanavaisuuteen ei sivuilla sen sijaan ole pyritty: edes HTML-versiota ei ole tarjolla niille, joilla JavaScript ei syystä tai toisesta ole käytössä.

Lapsille suunnattuna Museoseikkailu 1 tuskin varsinaisesti houkuttelisi yhtäkään kahdeksasta profiilikäyttäjstä, joista nuorinkin on 14-vuotias, sen tietosisältökin kun on hyvin suppea ja toteutustapa melko suloton.

Elämyksellisiä ominaisuuksia sen sijaan löytyy useampia. Sivut ovat jossain määrin yksilölliset ja ”tavallisista” WWW-sivuista poikkeavat. Vaikka niiden navigointi ei tarjoa sen enempää valinnanmahdollisuuksia kuin vastaavaa aihetta käsittelevä tavallinen sivumenu, imagemap-tyyppinen kartta saa helposti aikaan vaikutelman suuremmasta valinnanvapaudesta ja mahdollisuudesta kirjaimellisesti seikkaila oman mielen mukaan. Sivujen aitous on myös melko vahva niin faktatietojen kuin niille todellisuuden makua tuovien taustatarinoiden ansiosta. Tarinallisuus näkyy pieninä kertomuksina mm. esineiden löytämisestä. Myös jonkinlaista heikkoa kontrastia tosielämälle voi ehkä ajatella syntyvän ”kartta kädessä” museossa seikkaillessa.



Kuva 3. Museoseikkailu 1:n kartta (Museovirasto 2008b).



Kuva 4. Museoseikkailu 1:n esihistoriaa käsittelevä sivu (Museovirasto 2008c).

4.1.2 Esihistorian opetuspaketti

Kansallismuseon Esihistorian opetuspaketti on tarkoitettu niin luokkaopetuksen tueksi ja oheismateriaaliksi kuin museoretkien valmisteluunkin esimerkiksi koulujen ja lukiodien historianopettajille. Siihen sisältyy opettajan ohjeistus, Suomen esihistoriasta kertova tietosuus, tehtäviä ja karttoja (ks. kuva 5). Sivut on toteutettu hyvin pelkistetysti, ja tekstiä elävöittävät useimmilla sivuilla vain tekstikenttien ja taustan erilaiset värisävyt. Kunnollisilla kuvateksteillä varustettuja kuviakin kuitenkin löytyy esihistorian kausia yksityiskohtaisemmin esittelevästä osasta, ja esihistorian aikajana on rakennettu taulukkomuotoon.

Sivujen yleisessä osiossa havainnollistaminen ja orientointi ovat siis heikoilla, mutta esihistorian kausien kohdalla tilanne paranee. Kuvat, vaikkeivät kovin runsaita olekaan, liittyvät hyvin leipätekstiin kuvatekstien kautta ja havainnollistavat sen sanallista sisältöä (ks. kuva 6). Jossakin määrin ne myös todennäköisesti auttavat lukijaa orientoitumaan aiheeseen. Monikanavaisuudesta sen sijaan ei varsinaisesti voi puhua.

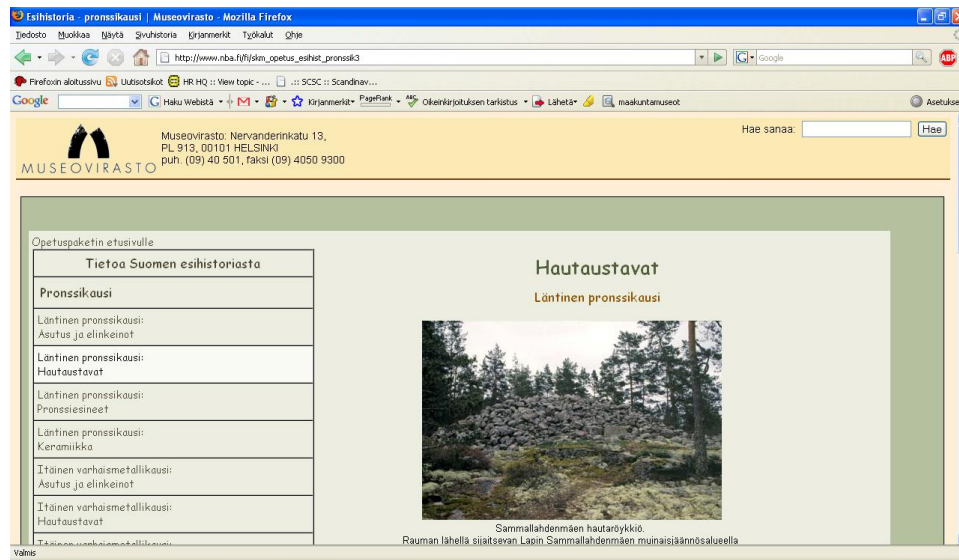
Profiileista näiden sivujen kanssa sopisi yhteen edelleen lähinnä 1, joka kuuluu opetuspaketin kohteena olevaan ikäryhmään ja johon sisältyy kiinnostus tiedesivuja, runsasta tietosisältöä ja laadukasta tietoa kohtaan sekä hyvän yleiskielen arvistus ja joka

saattaisi siksi kokea nämä kriteerit varsin hyvin täyttävän opetuspaketin kiehtovaksi. Myös profiili 5 saattaisi sopia, jos subjektiivinen määritelmä sivujen sisällön mielenkiintoisuudesta olisi mahdollista tehdä. Myös sivuston yksinkertainen layout ja eksymisen epätodennäköisyys sopivat tähän profiliin.

Elämyskolmion elementeistä toteutuu tässäkin yhteydessä vain faktojen paikkansapitävyyteen pohjautuva aitous.



Kuva 5. Esihistorian opetuspaketin etusivu (Museovirasto 2008d).



Kuva 6. Esihistorian opetuspaketin läntisen pronssikauden hautaustavoista kertova sivu (Museovirasto 2008e).

4.2 Maakuntamuseot

Suomessa on 21 maakuntamuseota, ja niillä kaikilla on myös WWW-sivut. Yksi maakuntamuseoiden perustehtävistä on esitellä alueidensa kulttuurihistoriaa – myös esihistoriaa – sekä vaalia ja suojella kulttuuriperintöä ja tarjota kanasalisille mahdollisuuksia siihentutustumiseen. Voisi siis lähtökohtaisesti olettaa, että niiden verkkosivuillakin kerrottaisiin muun materiaalin ohessa myös niiden edustamien alueiden esihistoriasta. Tosiasiassa kuitenkin 12 maakuntamuseon sivuilla esihistoriaa ei joko mainita lainkaan tai se esiintyy vain parina lauseena esimerkiksi museon perusnäyttelyn tai sen suorittamien tutkimusten aihepiirien joukossa – tai parissa tapauksessa jonkin toisen tahon ylläpitämälle sivustolle vievän linkin otsikkona linkkilistalla. Varsinaisesti aihetta käsitellään siis vain yhdeksän maakuntamuseon WWW-sivuilla.

Tilannetta havainnollistaa seuraava kartta (kuva 7), johon on vihreällä värillä merkitty ne alueet, joiden maakuntamuseot tarjoavat esihistoriaan liittyvää informaatiota WWW-sivuillaan. Nämä WWW-sivut käydään seuraavaksi läpi edellisessä luvussa määriteltyjen kriteerien mukaan.



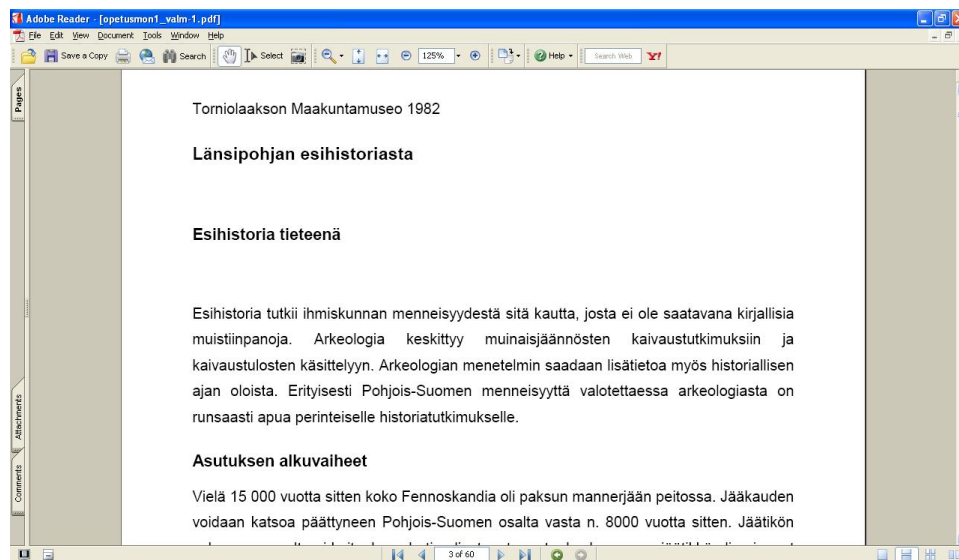
Kuva 7. Maakuntamuseoiden toimialueet. Vihreällä merkitty ne, joiden esihistoriaa käsitellään maakuntamuseoiden WWW-sivuilla.

4.2.1 Tornionlaakson maakuntamuseo

Tornionlaakson maakuntamuseon sivuilta saa hetken etsiä ennen kuin löytää Opetus-osion PDF-tiedostosta nimeltä Tornionlaakson maakuntamuseon opetusmoniste 1 viiden sivun mittaisen osuuden otsikolla Länsipohjan esihistoriasta (ks. kuva 8). Opetusmoniste on tarkoitettu konkreettisen museonäyttelyn oheismateriaaliksi ja se sisältää pelkkää tekstiä. Havainnollistamisesta, orientoinnista tai monikanavaisuudesta ei siis voi puhua.

Opetusmoniste ei myöskään vastaa varsinaisesti yhdenkään käyttäjäprofiilin vaatimuksiin. Profiiliin 1. sisältyvä kiinnostus tiedesivustoihin tosin saattaisi ehkä ulottua tähänkin materiaaliin asti, ainakin jos sitä vahvistaisi samaan profiiliin sisältyvä henkilökohtainen kiinnostus kyseistä sisältöä kohtaan. Opintomoniste täyttää myös profiilin 1. mukaisen vaatimuksen yleiskielisyydestä, mutta saman tekevät pääsääntöisesti kaikki viranomaistyönä ylläpidetyt sivustot.

Elämyskolmion elementeistä toteutuu lähinnä aitous, koska teksti on uskottavaa ja ilmeisen faktapohjaista. Aitouskin kuitenkin kärsii siitä tosiasiasta, ettei opintomonistetta ole päivitetty sitten 80-luvun.



Kuva 8. Tornionlaakson maakuntamuseon opintomoniste 1 (Tornionlaakson maakuntamuseo 2008).

4.2.2 Keski-Suomen maakuntamuseo

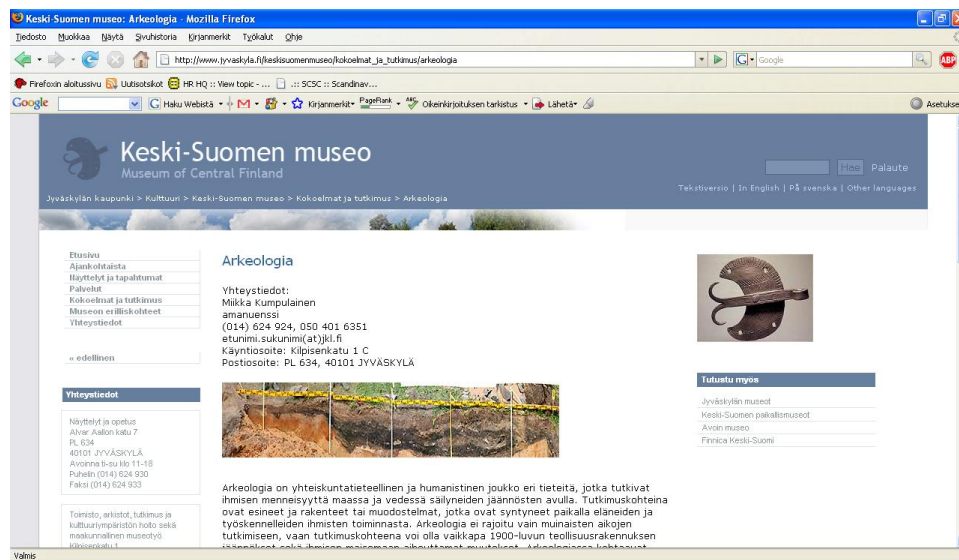
Keski-Suomen maakuntamuseona toimivan Keski-Suomen museon WWW-sivuilla mainitaan esihistoria näyttelyiden yhteydessä ja siitä on myös muutama kysymys opetusaineistoissa, mutta varsinaista informaatiota aiheesta annetaan vain Kokoelmat ja tutkimus -osion alaosalla Arkeologia. Sekin keskittyy pääasiassa kertomaan

yleisluontoisesti, mitä arkeologia on, ja tämän opinnäytteen kannalta arvokasta aineistoa ovat lähinnä sivun lopusta löytyvät toimintaohjeet muinaisjäännöksiä maastosta löytäneille.

Sivulla on yksi aiheeseen orientoiva kuva, mittalatta kaivauskuopan reunalla (ks. kuva 9). Havainnollistamiseen tai monikanavaisuuteen ei ole pyritty, kuvallekaan ei ole alt-määritteellä asetettua selitystekstiä niitä käyttäjiä varten, jotka eivät syystä tai toisesta voi katsoa kuvia.

Kuten aiemmilla sivustoilla, profileista tulisivat Keski-Suomen maakuntamuseon sivujen yhteydessä kyseen lähinnä 1 ja mahdollisesti 5. Myös perustelut ovat samat kuin edellä käsitellyillä sivustoilla.

Elämyskolmion elementeistä täyttyy lähinnä aitous. Sitä edesauttaa se tosiseikka, että sivu on ainakin alareunan merkinnän mukaan päivitetty tämän vuoden puolella.



Kuva 9. Keski-Suomen museon WWW-sivujen Arkeologia-osio (Keski-Suomen museo 2008).

4.2.3 Pohjois-Karjalan maakuntamuseo

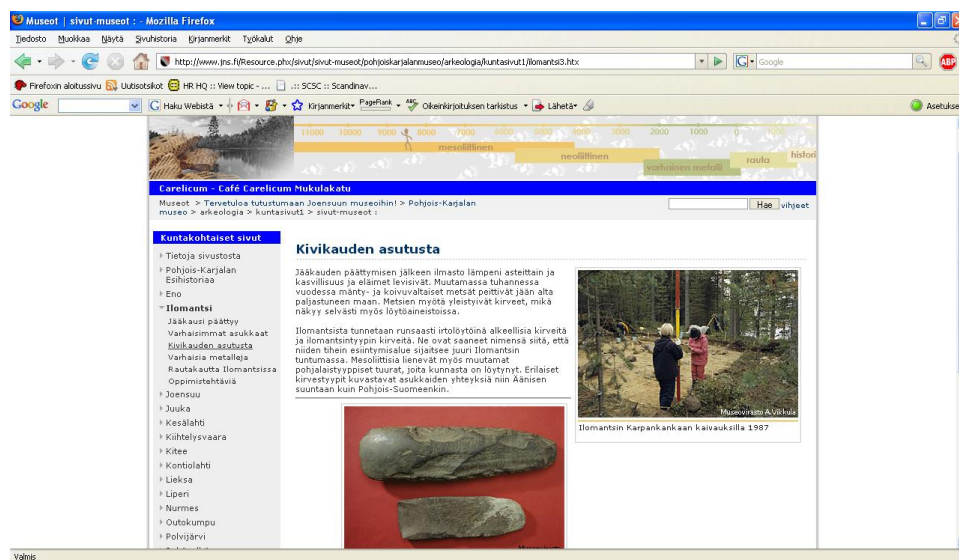
Pohjois-Karjalan maakuntamuseona toimivan Pohjois-Karjalan museon WWW-sivuilla löytyy Arkeologia-sivun alta osio Maakunnan esihistoriaa, jonka sisältämässä laajassa

materiaalissa käydään läpi paitsi koko maakunnan esihistoriaa yleisellä tasolla, myös kuntakohtaiset esihistoriatiedot sen mukaan, mitä tähänastisissa tutkimuksissa on saatu selville. Kunkin kunnan osuuteen sisältyy myös muutamia oppimistehtäviä. Osio on vasta-avattu ja sisältää esittelytekstin mukaan runsaasti uutta tutkimustietoa, jota ei vielä löydy kootusti kirjankansien välistä.

Maakunnan esihistoriasta kertovilla sivuilla vallitsevana elementtinä on teksti, mutta kuntakohtaiset sivut on valtaosin varustettu informatiivisten kuvatekstien siivittämällä valokuvilla, jotka paitsi havainnollistavat aihetta myös jossain määrin oreintoivat sivujen käyttäjää. Myös sivujen yläreunassa toistuva aikajana auttaa käyttäjää hahmottamaan, mihin ja minkä mittaiseen esihistorian vaiheeseen kukin käsitelty aihe sijoittuu.

Käyttäjäprofiileista kyseeseen tulisivat jälleen lähinnä 1 ja 5. Perustelut ovat samat kuin edellä käsiteltyjen sivustojen kohdalla: tiedesisältö, tarjolla olevan tiedon runsaus ja korkea laatu, käytetty hyvä yleiskieli sekä selkeä ja yksinkertainen sivustorakenne.

Elämyksellisistä ominaisuuksista toteutuu tälläkin sivustolla tietojen luotettavuuteen pohjautuva aitous, jota vahvistaa kokonaisuuden uutuudesta johtuva tietojen perustuminen tuoreimpiin tutkimustuloksiin.



Kuva 10. Iloimantsin kivikautisesta asutuksesta kertova WWW-sivu (Pohjois-Karjalan museo 2007).

4.2.4 Satakunnan maakuntamuseo

Satakunnan maakuntamuseona toimiva Satakunnan museo tarjoaa WWW-sivujensa yhden sivun käsittävässä Arkeologia-osiossa muutaman lyhyen tekstikappaleen mittaisen katsauksen museon esihistorialliseen kokoelmaan ja maakunnan tunnetuimpiin arkeologisesti tutkittuihin asuinpaikkoihin sekä yhden virkkeen mittaisen ohjeistuksen siitä, miten muinaiskohteen löytäjän tulisi toimia. Sivun oikean reunan kuusi valokuvaa tarjoavat ainakin orientaatiota ja mahdollisesti myös havainnollistavat aihetta käyttäjälle, joka osaa kuvatekstien puuttumisesta huolimatta päätellä, mitä kuvat esittävät – tai katsoa niiden alt-määritelmät (ks. kuva 11). Kuudesta kuvasta viittä pääsee hiirellä klikaten katsomaan myös suurempana, minkä voi katsoa jossain määrin parantavan niiden havainnollisuutta.

Vähäisestä ja ylimalkaisesta sisällöstään johtuen sivu ei sovi yhteenkään profiliin.

Elämyksellisistä elementeistä aitous on ainoa, jonka ehkä voisi katsoa toteutuvan tällä sivulla tarjottujen tietojen oletettavan luotettavuuden vuoksi.



Kuva 11. Satakunnan Museon Esihistoria-sivu (Satakunnan museo).

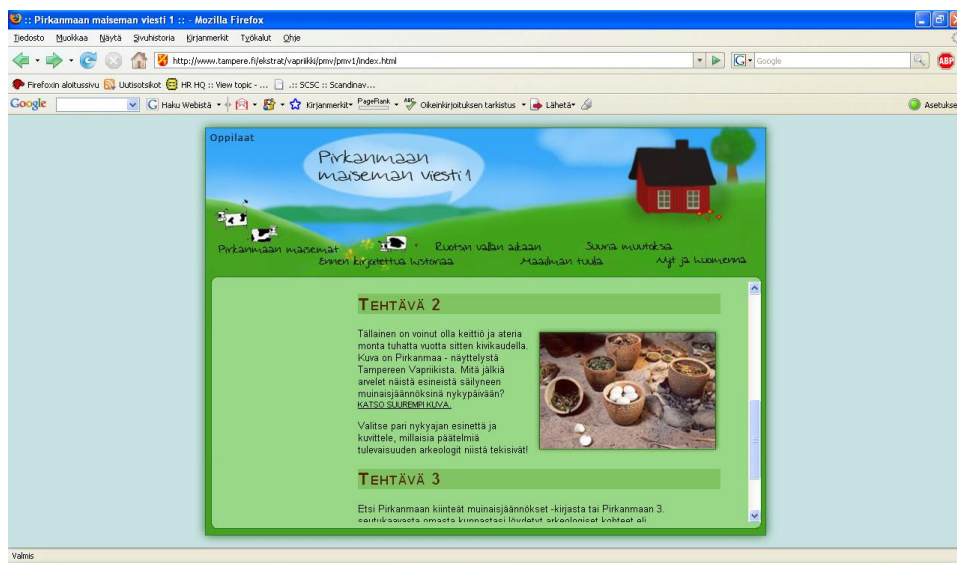
4.2.5 Pirkanmaan maakuntamuseo

Pirkanmaan maakuntamuseon kulttuurihistoriasta vastaavana yksikkönä toimivan Museokeskus Vapriikin WWW-sivujen Verkkoaineistot-osiosta löytyy Pirkanmaan maiseman viesti -niminen ”nettiopetuspaketti”, jossa kerrotaan varsin kattavasti myös alueen esihistoriasta. Paketti on sen aloitussivun linkkiotsikoiden mukaa suunnattu kouluille ja lukiolle, ja materiaali onkin jaettu näiden kahden kohderyhmän mukaan kahteen toisistaan erillisen, eri tavalla rakennettuun ja graafiselta perusilmeeltään erilaiseen versioon, joissa samat asiat käsitellään kohderyhmille sopivaksi katsottuun muotoon räätälöityinä (ks. kuvat 12 ja 13). Molemmissa versioissa esihistoria on vain pienehkö osa kokonaisuutta, mutta sitäkin käsitellään varsin kattavasti.

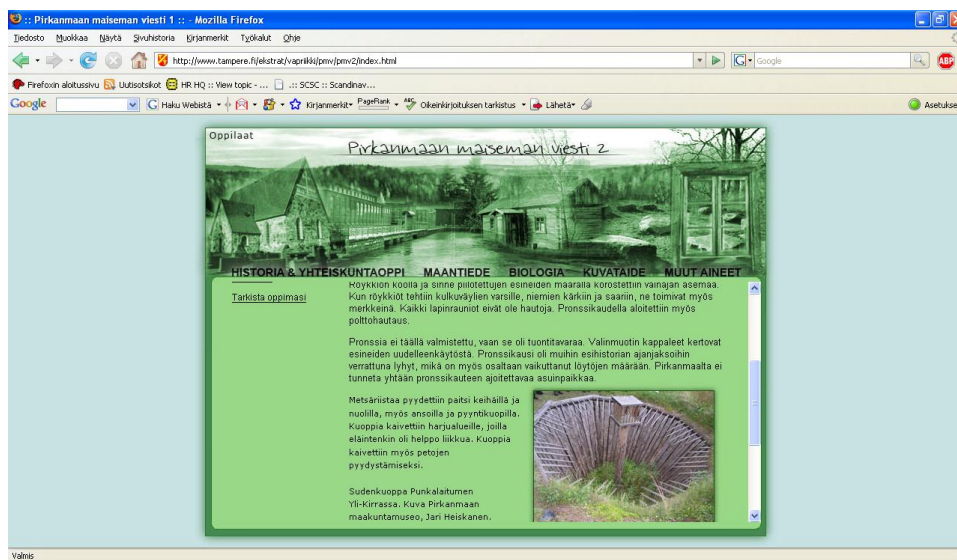
Näilläkin sivuilla havainnollistamisen ja orientoinnin välineinä toimivat informatiivisin kuvatekstein varustetut valokuvat. Edellä käsitellyistä sivustoista poikkeavaa on rekonstruktio kuvien runsas käyttö pelkkien esine-, kaivaus- ja kiinteitä muinaisjäännöksiä esittävien kuvien sijasta. Tämä parantaa niin havainnollisuutta kuin orientointiakin, kun kuvista saa selkeän käsityksen siitä, miltä esineet ja rakenteet ovat omana aikanaan näyttäneet, mikä auttaa luomaan selkeämmän mielikuvan myös siitä, millaista käytännön elämä on esihistoriallisella ajalla ollut.

Profiileista sivut istuvat jälleen kerran lähinnä ensimmäiseen samoista syistä, jotka on jo edellä käsiteltyjen sivustojen yhteydessä monesti mainittu, mukaan lukien sivujen kohderyhmään kuulumisen iän puolesta.

Elämyksellisyyden osatekijöistä mukana on vahvasti aitous, joka syntyy paitsi tietosisällön luotettavuudesta myös temaattisen kokonaisuuden ja rekonstruktio kuvien vakuuttavuudesta. Olkoonkin, että toteutukset ovat neljä vuotta vanhat.



Kuva 12. Pirkanmaan maiseman viestin koululaisille suunnatun version muinaisjäännöksistä kertova sivu (Pirkanmaan maakuntamuseo 2004a).



Kuva 13. Pirkanmaan maiseman viestin lukiolaisille suunnatun version pronssikaudesta kertova sivu (Pirkanmaan maakuntamuseo 2004b).

4.2.6 Turun maakuntamuseo

Turun maakuntamuseo kertoo esihistoriasta WWW-sivujensa osioissa Maakuntamuseon toimintaa ja palveluja sekä Kuralan kylämäki. Ensimmäisessä esihistoria on esillä

otsikolla Maakunnallinen arkeologia annettavassa muinaisjäännösten suojelua koskevassa informaatiossa, arkeologista kokoelmaa lyhyesti esittelevällä sivulla sekä Esihistorian havinaa -nimisen kaksisivuisen PDF-tiedoston muodossa. Kuralan kylämäestä kertova osio taas käsittelee lyhyesti kyseistä ”Elävän historian kylää”, johon sisältyy 50-luvun maatila sekä arkeologinen koepaja, ja antaa samassa yhteydessä linkin kohteen omille WWW-sivuille.

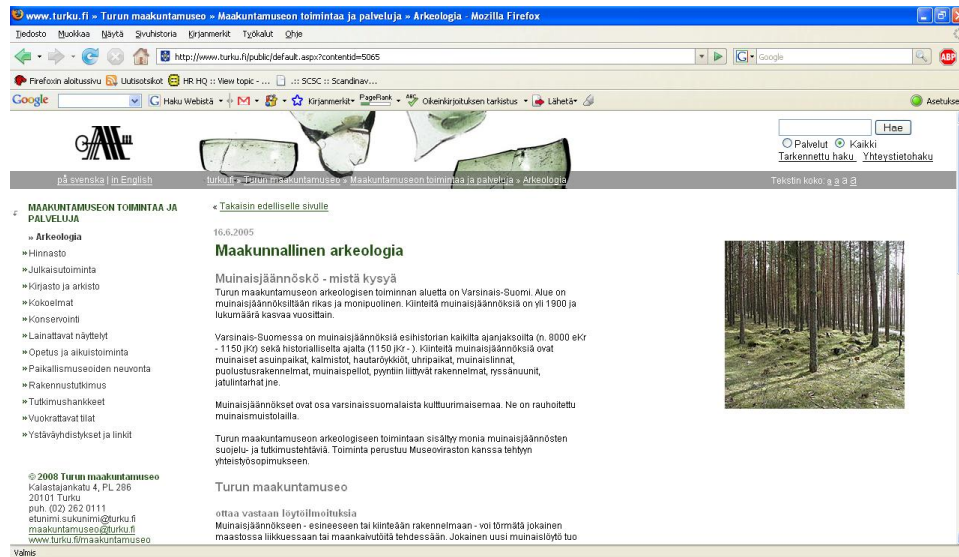
Maakuntamuseon sivuja on elävöitetty muutamalla harvalla valokuvalla, joiden havainnollistusrvo on kuvatekstien puuttumisen vuoksi heikko (ks. kuva 14). Kun kuvista on alt-määritteitä lukematta ja aihetta ennestään tuntematta vaikea hahmottaa, miten ne ylipäättään liittyvät aiheeseen (esimerkiksi sivun Maakunnallinen arkeologia oheiskuvassa oleva hautaröykkiö näyttäneen maallikon silmissä lähinnä metsänpohjasta esiinpistäviltä luonnonkiviltä), ei niiden voi sanoa myöskään orientoivan käyttäjää.

Esihistorian havinaa -PDF:ää ei ole havainnollistettu tämänkään vertaa, vaan sen sisältönä on pelkkää mustaa tekstiä valkealla pohjalla, aivan kuten Tornionlaakson maakuntamuseon opetusmoniste 1:ssä.

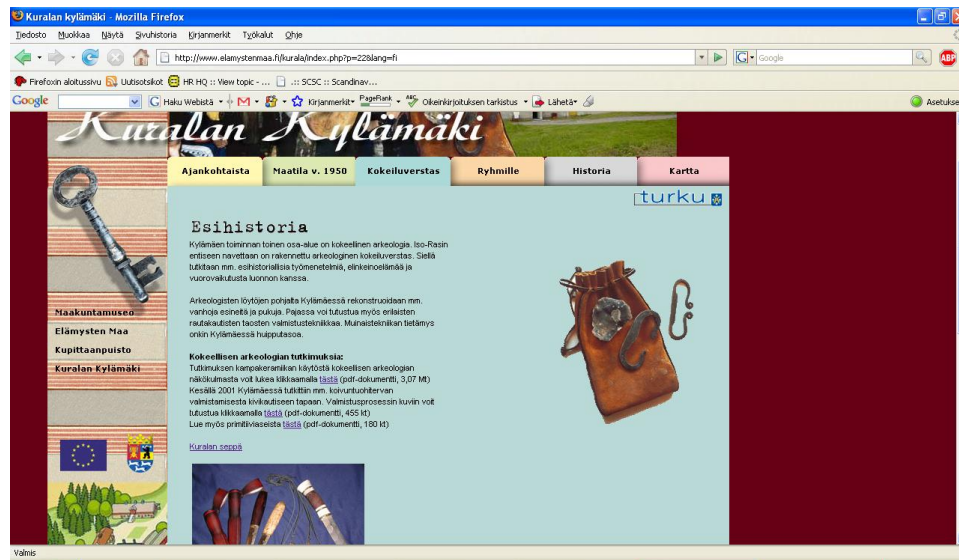
Kuralan kylämäestä kertova osio on tyyliltään samanlainen kuin maakuntamuseon muutkin sivut, mutta siihen linkitetty Kuralan oma sivusto on huomattavasti värikkäämpi ja runsaammilla kuvilla varustettu. Sen Esihistoria-sivu tosin sinällään kertoo aiheesta vain lyhyesti, mutta silläkin on käyttäjää orientoimassa kaksi valokuvaa rekonstruoiduista esineistä (ks. kuva 15). Lisäksi sivulla on linkit kolmeen PDF-tiedostoon, jotka kertovat kahdesta kokeellisen arkeologian tutkimuksesta ja muinaisaseista. Näistä ensimmäisessä on havainnollistuksena muutama pieni mustavalkokuva ja kaavio. Toisessa taas pääosassa ovat koivuntervan valmistuskokeen käytännön suoritusta vaihe vaiheelta esittävät kuvat, joiden tapahtumia tekstiosuus selostaa ja jotka paitsi havainnollistavat aihetta hyvin myös orientoivat käyttäjää varsin tehokkaasti (ks. kuva 16). Kolmas on hyvin ohuesti esihistoriaan liittyvä lyhyt tekstimuotoinen esitys, jonka taustalla häämöttää harmaasävyinen piirroskuva kahdesta renessanssijousimiehestä. Sekä havainnollistus että orientointi toteutuvat siis tässä osuudessa, joskin hyvin epätasaisesti.

Profiileista tämänkin maakuntamuseon sivut sopisivat lähinnä ensimmäiseen ja mahdollisesti viidenteen. Hyvällä tahdolla voisi väittää kuvasarjaksi rakennetun koivuntervan valmistuksesta kertovan PDF-tiedoston sopivan sarjakuvia arvostaviin profiileihin 4 ja 6 saman mieltymyksen sisältävän profiilin 5 lisäksi, mutta kun kyseessä ei ole varsinainen hauskuutusmielessä tehty sarjakuva eikä sille tule säännöllistä jatkoa, väite olisi turhan kaukaa haettu.

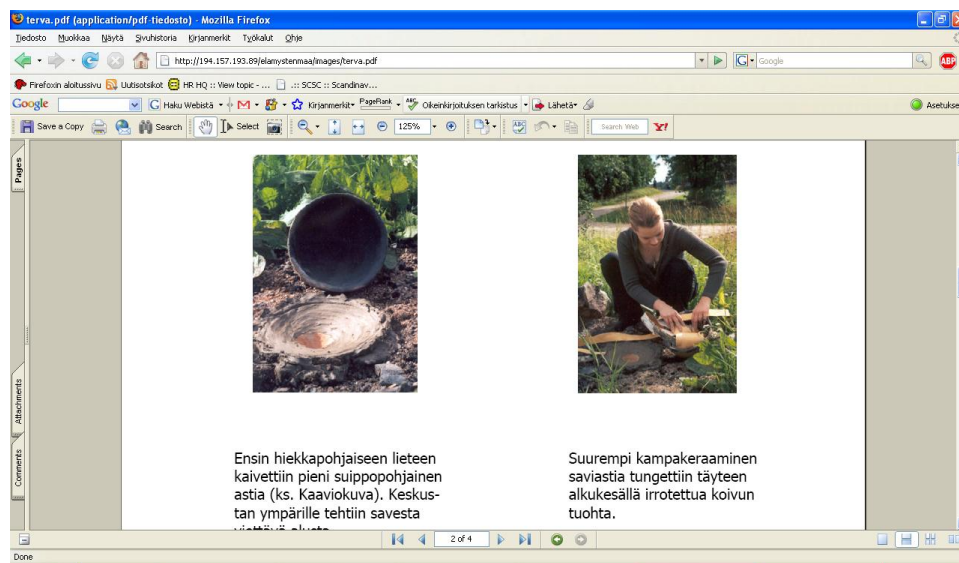
Elämyksellisistä elementeistä myös Turun maakuntamuseon WWW-sivuilla kaikkine alaosioineen toteutuu lähinnä aitous, ja sekin vain tietosisällön vakuuttavuuteen perustuen.



Kuva 14. Turun maakuntamuseon maakunnallisesta arkeologiasta kertova WWW-sivu (Turun maakuntamuseo 2005).



Kuva 15. Kuralan kylämän sivuston Esihistoria-osuus (Kuralan kylämäki a)



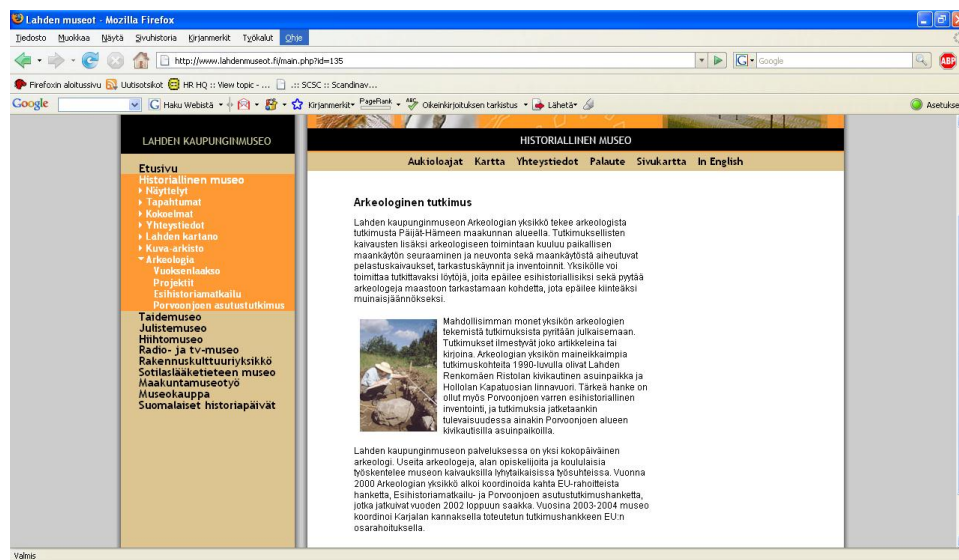
Kuva 16. Koivutervan valmistuskokeilusta kertova PDF (Kuralan kylämäki b)

4.2.7 Päijät-Hämeen maakuntamuseo

Päijät-Hämeen maakuntamuseona toimivan Lahden kaupunginmuseon sivuilla esihistoria esiintyy lyhyesti Historiallisen museon alasivulla Arkeologia sekä sen alasivulla Esihistoriamatkailu. Arkeologia-sivulla on lähinnä orientoinniksi laskettava pieni valokuva kaivauksilta, Esihistoriamatkailu-sivulla ei senkään vertaa.

Profiileista yksikään ei varsinaisesti sovellu näin niukkaan asiatekstimateriaaliin.

Elämyksellisistä elementeistä toteutuu jälleen vain aitous, ja sekin hyvin marginaalisesti sivuilla annetun informaation ylimalkaisuudesta johtuen.



Kuva 17. Arkeologisesta tutkimuksesta kertova WWW-sivu (Lahden kaupunginmuseo).

4.2.8 Kymenlaakson maakuntamuseo

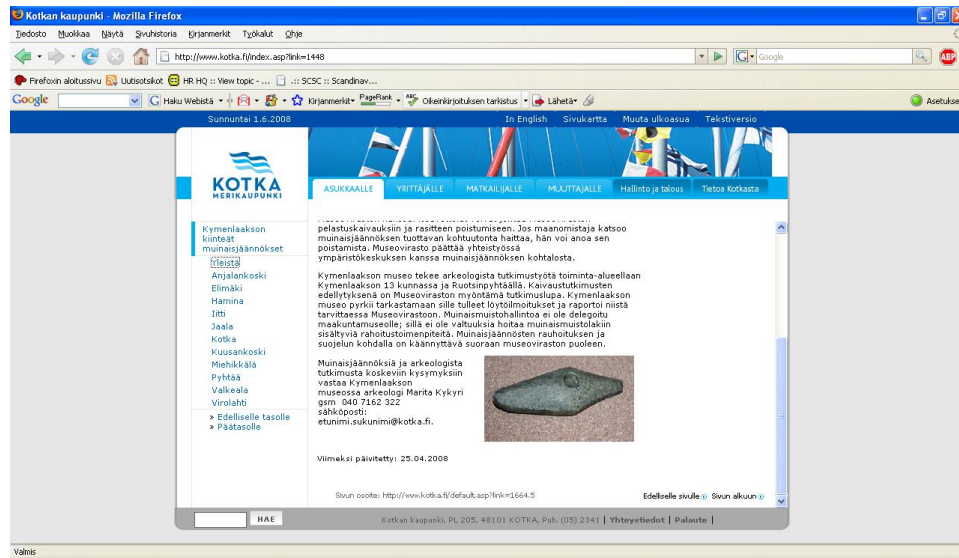
Kymenlaakson maakuntamuseo kertoo esihistoriasta WWW-sivujensa osiossa

Kymenlaakson kiinteät muinaisjäännökset. Sen aloitussivulla on asiateksti ohessa pieni reikäkirvestä esittävä kuvatestitön valokuva, joka palvelee lähinnä orientointimielessä ja siinäkin heikosti (ks. kuva 18). Kiinteitä muinaisjäännöksiä kunnittain esittelevillä sivuilla ei ole kuin tekstimuotoiset perustiedot kustakin kohteesta koordinaatteineen.

Käytettävyyden ja esteettömyyden osalta voidaan siis puhua lähinnä orientoinnista, ja sekin on yhden ainokaisen kuvan varassa.

Profiileista ainoastaan 1 voisi tulla kysymykseen näiden sivujen yhteydessä, ja sekin suurin varauksin. Muiden profiilien vaatimuksiin sivusto ei vastaa.

Elämyksellisyys jää jälleen kerran pelkkään asiasisällön luotettavuuden luomaan aitouden vaikutelmaan.



Kuva 18. Kymenlaakson kiinteistä muinaisjäännöksistä kertova WWW-sivu (Kymenlaakson museo 2008).

4.2.9 Länsi-Uudenmaan maakuntamuseo

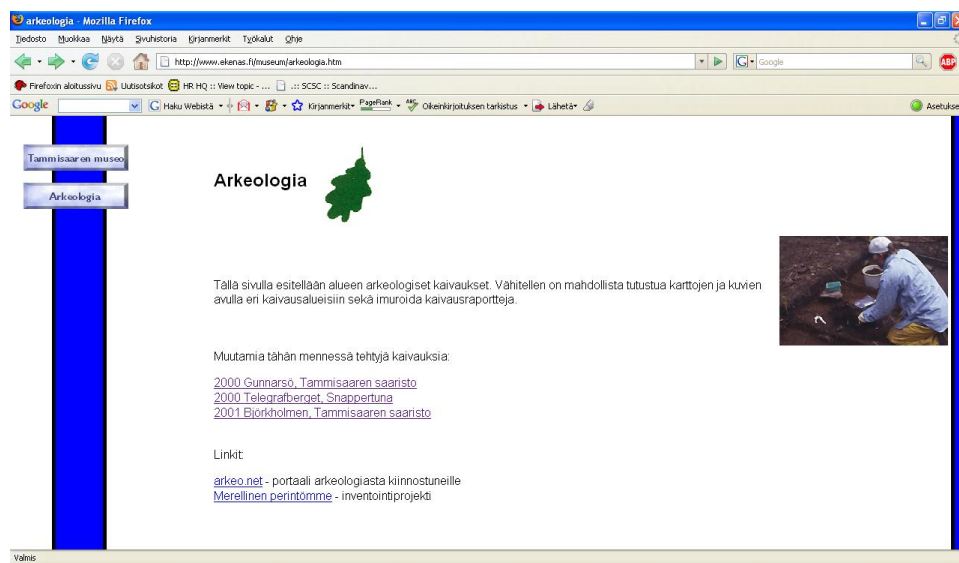
Länsi-Uudenmaan maakuntamuseona toimivan Tammisaaren museon WWW-sivuilla esihistoriasta kerrotaan osiossa Arkeologia, jonka yksinomaisena tarkoituksena on esitellä alueen arkeologista tutkimusta. Sivulla on linkit lyhyisiin selostuksiin kolmesta kaivausprojektista.

Sivu itsessään on hyvin minimalistinen muutamien tekstiriveineen, joiden ohessa on orientaatiomateriaalina yksi kuvatekstitön kaivauskuva (ks. kuva 19), kaivausesittelyissä taas tyyli vaihtelee: Jokaisella on taustanaan epämääräinen harmaasävyinen kuviointi, mutta ensimmäisessä ei ole tämän lisäksi muuta kuin tekstiä. Toisesta esittelystä löytyy kolme orientaationa toimivaa kuvaa, joista keramiikkapaloja esittävän ja siksi helposti vastaavaan kohtaan tekstissä yhdistettävän voi kuvatekstittömyydestä huolimatta katsoa ainakin jossain määrin havainnollistavan tekstiä. Kolmannessa on kokonainen 45 klikkaamalla suurennettavan, kronologisessa järjestyksessä tutkimustyön edistymistä seuraavan, selkeillä selitysteksteillä varustetun valokuvan galleria, joka tarjoaa sekä

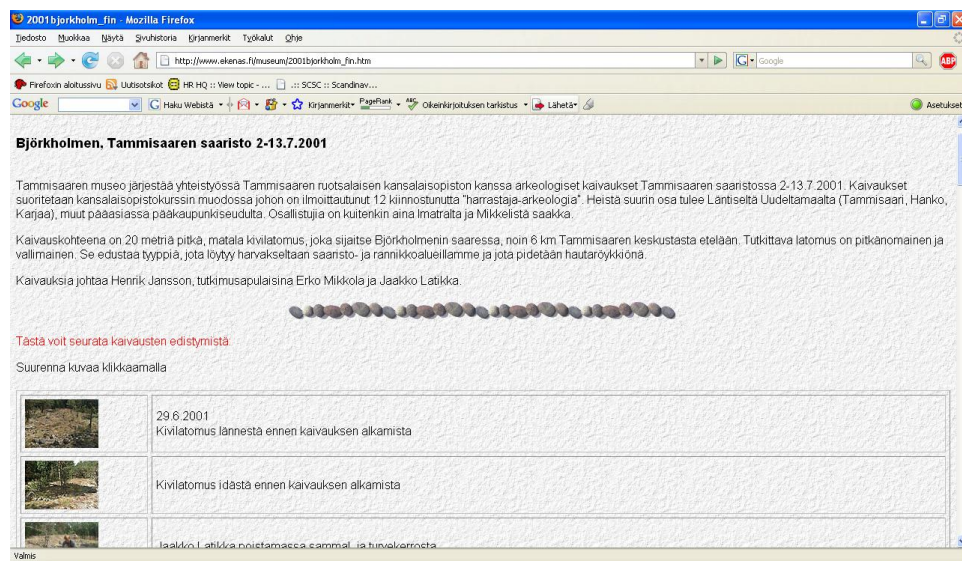
runsasta havaintomateriaalia että mainion mahdollisuuden orientoitua aiheeseen (ks. kuva 20). Lisäksi lisätietoja haluavan on mahdollista lukea kunkin kaivauksen virallinen kaivausraportti PDF-muodossa.

Profiileista tämäkin sivusto sopii lähinnä ensimmäiseen ja viidenteen melko mittavalla tieteellisellä faktasisällöllään, selkeällä ja nopeasti latautuvalla rakenteellaan ja hyvällä yleiskielellään.

Elämyksellisistä elementeistä mukana on jälleen kerran aitous, mutta tässä tapauksessa sitä vahvistaa myös kolmannen kaivausesittelyn kohdalla kronologisen, selityksin varustetun kuvagallerian luoma tarinallisuus.



Kuva 19. Arkeologia-sivu (Tammisaaren museo a).



Kuva 20. Kolmas kaivausesittelysivu (Tammisaaren museo b).

4.3 Yhteenveto

Maakuntamuseoiden sivut ovat hyvin erilaisia, erilaisista lähtökohdista ja erilaiset tavoitteet mielessä suunniteltuja ja toteutettuja kokonaisuuksia. Esihistoriakokonaisuuksia niiltä löytyy laidasta laitaan, lyhyestä ja ylimalkaisesta informaatiopätkästä laajoihin ja huolella toteutettuihin paikkakuntakohtaisiin selvityksiin asti. Kuten seuraava taulukko (taulukko 1) havainnollistaa, tässä tutkimuksessa käytettyjen kriteerien mukaan mitkään niistä sen paremmin kuin Museoviraston sivuistakaan eivät kuitenkaan ole nykymuodossaan erityisen kiehtovia, käyttäjiä viihtymään houkuttelevia tai heidän ajatus- ja ehkä toimintatapojaankin muuttamaan kykeneviä elämyksiä tarjoavia.

Taulukko 1. Tutkittujen WWW-sivujen tutkimuskriteerejä vastaavat ominaisuudet.

Verkkosivut	H	O	M(1)	Profiilit	Y	A	T	M(2)	K	V
Museovirasto	X	X		2 / 8		X				
Lasten Kansallismuseo	X	X		0 / 8	X	X	X		X	
Esihistorian opetuspaketti	X	X		2 / 8		X				
Tornionlaakson maakuntamuseo				1 / 8		X				
Keski-Suomen maakuntamuseo		X		2 / 8		X				
Pohjois-Karjalan maakuntamuseo	X	X		2 / 8		X				
Satakunnan maakuntamuseo	X	X		0 / 8		X				
Pirkanmaan maakuntamuseo	X	X		1 / 8		X				
Turun maakuntamuseo	X	X		1 / 8		X				
Päijät-Hämeen maakuntamuseo		X		0 / 8		X				
Kymenlaakson maakuntamuseo	X			1 / 8		X				
Länsi-Uudenmaan maakuntamuseo	X	X		2 / 8		X	X			

H=havainnollistaminen, O=orientointi, M(1)=monikanavaisuus, Y=yksilöllisyys, A=aitous, T=tarina, M(2)=moniaistisuus, K=kontrasti, V=vuorovaikutus

5 JOHTOPÄÄTÖKSET: INFORMAATIOSTA ELÄMYKSIIN

Kaiken edellä esitetyn jälkeen voi sanoa, että työtä olisi melkoisesti, jos Suomen esihistoriasta haluttaisiin todella saada kävijöitä houkutteleva aihe Internetiin. Mitään sellaista ihmelääkettä ei tietenkään ole, jonka avulla kaikkea kansaa alkaisi äkkiä vimmatusti kiinnostaa Suomen esihistoriaan tutustuminen tietoverkon kautta. Sen sijaan on monia keinoja, joita käyttämällä siitä tulisi ainakin nykyistä houkuttelevampaa, viihdyttävämpää, kiehtovampaa ja parhaassa tapauksessa elämyksellisempää ja ajattelu- ja

toimintatapoja paremmin esihistorian tutkimukselle suosiollisemmiksi muuttamaan kykynevä.

Hyvä lähtökohta olisi se, että esihistoria olisi ylipäättään esillä Museoviraston lisäksi myös kaikkien maakuntamuseoiden WWW-sivuilla. Ainakin perustietojen alueen esihistoriasta, paikallisista muinaisjäänöksistä ja niitä suojelevasta laista pitäisi olla saatavilla, jos ei suoraan museon omilta sivuilta – moni maakuntamuseohan on yksittäisenä museona keskittynyt vain tiettyyn aihepiiriin kuten jonkin kaupungin historiaan – niin ainakin aihepiirille omistetulta, helposti löydettävissä olevalta lyhyeltä esittelysivulta linkin kautta jollekin luotettavalle, esimerkiksi jonkin maakuntamuseon alaisuudessa toimivan paikallismuseon ylläpitämälle, sivustolle ohjaten.

Kun esihistoriasta ja muinaisjäänösten suojelusta kertovaa materiaalia sitten WWW-sivuilla on, voidaan muiden, kaikessa WWW-suunnittelussa huomioonotettavien käytettävyyssnäkökulmien ohella panostaa erityisesti aiheen havainnollistamiseen, käyttäjien orientointiin ja materiaalin tarjoamiseen monikanavaisesti. Käytännössä tämä tarkoittaa orientoinnin osalta sivujen rakentamista kokonaan niiden aiheeseen sopivan teeman mukaan. Suomen esihistoriallisten kulttuurien piiristä tunnetaan runsain määrin erilaisia koristeaiheita ja esinemuotoja, joita tässä esimerkiksi voitaisiin hyödyntää.

Havainnollisuuden varmistamiseksi tekstin ohessa pitäisi olla ainakin runsaasti aiheeseen liittyviä kuvia. Tästä seuraavan latausaikaongelman ratkaisuksi sopii sama kuin edellämainitun Tammisaaren museon kolmannessa kaivausesittelyssä: kuvat ovat sivuilla pikkukuvina ja niitä pääsee hiirellä klikkaamalla katsomaan suurempina oman valinnan mukaan. Kuvissa pitää ehdottomasti olla myös yksiselitteiset kuvatekstit, koska muuten niiden yhteys tekstiin jää helposti epäselväksi.

Kuvien sisällön ei pitäisi rajoittua arkeologisten kaivausten ja niillä tehtyjen löytöjen kuviin muuten kuin nimenomaan arkeologista toimintaa käsittelevillä sivuilla. Esihistoriallisista kulttuurimuodoista kerrottaessa havainnollisempia ja myös paremmin aiheeseen orientoivia ovat kuvat erilaisista rekonstruktioista: rakennuksista, vaatteista, astioista, työkaluista, aseista. Mitä kattavamman kokonaiskuvan kuvat antavat muinaisesta elämäntavasta –

tietysti niiden faktojen puitteissa jotka muinaistutkimuksen kautta ovat tiedossa – sitä helpompi nykyihmisen on samastua näkemäänsä ja lukemaansa.

Havainnollistamista palvelevat myös erilaiset kaaviot, animaatiot ja videot. Niiden avulla voidaan esittää esimerkiksi rautakautisen linnavuoren muurin rakenne, pronssikautisen talon rakennusprosessi tai kokeellisen arkeologian projektin kulku tavalla, joka on paitsi huomattavasti havainnollisempi myös mielenkiintoisempi ja mieleenpainuvampi kuin pelkkä teksti ikinä voisi olla.

Kun havainnollistus toteutetaan tavalla, joka on tekstimateriaalista riippumaton, esimerkiksi selostettuna videona tai animointina, lähestytään monikanavaisuuden ihannetta. Mitä useammalla tavalla sama asia esitetään – teksti, sama teksti luettuna äänitiedostona, tekstitetty ja/tai selostettu animaatio tai video, sarjakuvanomainen teksteillä varustettu valokuva- tai piirrossarja – sitä parempi käyttäjän kannalta, jonka vapaus valita itselleen helpoimmin omaksuttava ja mielenkiintoisin kanava kasvaa. Käytännössä tällainen kokonaisuus voisi koostua esimerkiksi viikinkiaikaisen keramiikan valmistuksesta kertovasta tekstistä, samaa aihetta käsittelevää kokeellisen arkeologian projektia esittelevästä selostetusta videosta ja tekstillä ja äänellä varustetusta vaihteittaisesta piirrossarjasta tai -animaatiosta, jota käyttäjä saisi selata ja kelata omaan tahtiinsa eteen- ja taaksepäin.

Viihteelliseen eli edutainmentin suuntaan sivuja saadaan kehitettyä esimerkiksi vakiintuneen edutainment-käsityksen mukaan pelillisyyttä kehittämällä. Esihistorian kohdalla tämä voisi tietysti tarkoittaa yksinkertaisesti sivuilla tarjottavaan informaatioon pohjautuvaa tietotestiä, jossa saisi mielenkiinnon lisäämiseksi pisteitä jokaisesta oikeasta vastauksesta ja voisi testin suoritettuaan verrata omaa tulostaan maksimipisteisiin. Hauskemman pelistä saisi kehittämällä siitä tarinan, esimerkiksi siten, että käyttäjän tulisi valita koko esihistorian kirjoa edustavasta valikoimasta oikeanlaiset varusteet eri kausia edustaville metsästäjille tai sotateille, jotka ovat lähdössä saalistamaan tai taisteluun. Menestys metsäretkellä tai kärhämässä riippusi varustuksen onnistumisesta, ja lopputulos esitettäisiin havainnollisena kuvana – esimerkiksi myrtnyt metsämies roikottamassa laihaa jänistä – jonka käyttäjä voisi halutessaan kopioida HTML-koodipätkänä omille kotisivuilleen.

Pelin sijasta voisi myös kehittää leikkimielisen ja vähemmän faktoihin perustuvan testin, johon vastaamalla saisi tietää, mille aikakaudelle ja mihin yhteiskunnalliseen tehtävään itse soveltuisi parhaiten. Tämä tosin ei onnistuakseen edellyttäisi sivujen tietosisällön tuntemista kuten edellä ehdotetut peliversiot, mutta saattaisi innostaa käyttäjän tutustumaan ainakin siihen aikakauteen, johon testi hänet sijoittaa. Varsinkin, jos lopputuloksen ilmoittamisen yhteydessä annetaan suorat linkit aihetta käsitteleviin sivuihin..

Edutainmentia luodessa pitää luonnollisesti ottaa huomioon myös se, mitä kohderyhmä tarkalleen ottaen pitää viihdyttävänä. Oma kahdeksanhenkinen vastaajaryhmäni olisi kaikelle kansalle tarkoitetun toteutuksen kyseessä ollessa tarkoitukseen aivan liian pieni ja kohderyhmää huonosti edustava, mutta sen käyttäminen ideoinnin pohjana antaa kuitenkin osviittaa siitä, miten asiassa esimerkiksi voisi edetä.

Kyselyyn vastanneista puolet arvosti yhteisöllisyyttä eli sitä, että voivat verkkopalvelun kautta kommunikoida muiden kanssa. Toisin sanottuna elämyksellisyyteenkin kuuluvaa vuorovaikutusta. Tämä on toteutettavissa esimerkiksi lisäämällä sivustolle yksinkertainen keskustelufoorumi, jonka aiheet liittyvät sivujen tietosisältöön ja jolla on parhaassa tapauksessa mahdollista saada myös asiantuntijaneuvoja. Käytännössä tämä vaatisi ainakin aluksi toteuttavan tahon puolelta suoritettua moderointia, mutta jos foorumista tulisi suosittu ja vakinaista käyttäjäkuntaa alkaisi kertyä, sen keskuudesta olisi helppo rekrytoida myös vapaaehtoisia moderaattoreita, jolloin ylläpitäjätaho voisi keskittyä pelkkään keskustelutilan tarjoamiseen. Tai yhteisöllisyyttä voisi tavoitella Irc-Gallerian tyyllisellä palvelulla, johon rekisteröityneet käyttäjät voisivat ladata omia valokuviaan esimerkiksi kaivauksilta tai vierailuistaan erilaisilla esihistoriallisilla nähtävyyksillä, näyttelyissä ja teemapoluilla sekä kommentoida muiden kuvia.

Edellä esitettyyn pelillisyyteen liitettynä yhteisöllisyys voisi tarkoittaa myös mahdollisuutta rekisteröityä pelaajaksi, luoda samalla ehkä oma, muille rekisteröityneille käyttäjille näkyvä käyttäjäprofiilikin, ja saada pelipisteensä tai muut tuloksensa esille esimerkiksi julkiselle listalle muiden käyttäjien tulosten kanssa. Tai mahdollisuutta pelata taistelupeliä verkon kautta todellista vastustajaa vastaan esimerkiksi yksinkertaista, muutamasta

muuttujasta kuten tietyistä vaihtoehtoista valitusta varustuksesta, säästä ja muutaman vaihtoehtoisen pelikentän maastosta ennalta-arvaamattomuutensa saavaa esihistoriallista.

Suurempi peliprojekti olisi yhden kyselevästäajan mainitseman tyyppinen ”sivilisaationrakennuspeli”, jossa tietty pelaajajoukko perustaisi esimerkiksi oman pronssikautisen talokunnan ja pyrkisi sitten laajentamaan sitä, keräämään vaikutusvaltaa ja rikastumaan viljelyllä, metsästyksellä, kaupankäynnillä muiden vastaavien talokuntien kanssa ja tarvittaessa niitä vastaan sotimalla. Kaikki tällaiset toteutukset perustettaisiin tietysti vankkoihin tieteellisiin faktoihin, ja mahdollisuus saada kustakin aiheesta lisätietoja samalta sivustolta pidettäisiin hyvin esillä.

Viisi kyselyvastaajaa mainitsi myös tiheät tai ainakin säännölliset päivitykset viihdyttävien WWW-sivujen ominaisuutena. Esihistoriaa käsittelevien sivujen varsinaista asiasisältöä ei kuitenkaan voi päivittää kuin tutkimustyön tuodessa päivänvaloon uusia faktoja ja niihin pohjautuvia tieteellisiä teorioita, mutta viihteellistä oheismateriaalia on helpompi kehittää lisää. Esimerkiksi kuukausittain vaihtuvan tietokilpailun laatiminen lienee täysin mahdollisuuksien rajoissa. Jos vastaukset annetaan monivalintakaavakkeella, jonka tietokone käsittelee, tarvittaisiin palvelun ylläpitoon ihmisaivoin tapahtuvaa pätkäilyä lähinnä kilpailukysymysten laadinnassa. Jatkovaa materiaalin uusiutumista saisivat toki aikaan myös edellä mainitut keskustelufoorumi ja kuvagalleria, mutta sen tiedollinen sisältö jäisi silloin käyttäjien varaan.

Kolmen vastaajan arvostamien säännöllisesti päivittyvien verkkosarjakuvien sovittaminen Suomen esihistoriaan on sikäli ongelmallista, että ne vaativat käytännössä sarjakuva-alan ammattilaisen – tai taitavan amatööriin – jatkuvaa ideointi- ja koostamistyötä. Jos sarjakuvallisuutta kuitenkin halutaan hyödyntää viihteellisenä elementtinä, on aina mahdollista toteuttaa sivujen tietosisältöä sarjakuvamaisessa muodossa, kuten esimerkiksi Turun maakuntamuseon sivujen yhteydessä esiteltyssä Kuralan kylämäen kokeiluverstaan koivutervan valmistuksesta kertovassa PDF-tiedostossa on pienessä mittakaavassa tehty. Pelkkä kuvasarjana esittäminen ei kuitenkaan tee kokonaisuudesta vielä edutainmentia, vaan sarjakuvalle pitäisi kehittää edes ylimalkainen yhtenäinen juoni, johon mahtuisi myös huumoristisia piirteitä. Juoni voisi käsitellä vaikkapa kivikautisen yhteisön elämää, ja

huumoria voisi hakea esimerkiksi jokapäiväisen elämän sattumuksista tai nykyihmisen näkökulmasta kummallisten käytäntöjen alleviivauksesta.

Tarinallisuus tukisi myös elämyksellisyyttä, jos sen suuntaan lähdetään sivuilla pyrkimään. Samoin elämyksellisyyteen sisältyvää yksilöllisyyttä edesauttavat jo orientoinnista puhuttaessa mainittu sivuston rakentaminen tietyn teeman mukaan sekä vuorovaikutuksen yhteydessä esiintullut mahdollisuus rekisteröityä käyttäjäksi ja luoda oma profiili. Elämystuotetta luotaessa ne täytyy kuitenkin nivoa tiukemmin osaksi kokonaisuutta, ts. suunnitella ne tietynlaisten elämysten syntyä silmälläpitäen, muiden elämyksellisten elementtien kanssa tasapainottaen, eikä vain yksittäinä keinoina tehdä kokonaisuudesta koherentimpi ja erilaisista peleistä ja muista sekalaisista aktiviteeteista kiehtovampia.

Yksi tapa toteuttaa elämyksellisyyttä esihistoriaa käsittelevän verkkopalvelun yhteydessä olisi mahdollisimman aidolla äänimaailmalla varustettu huolellinen ja yksityiskohtainen 3D-mallinnus kampakeraamisen kauden kylästä, ristiretkiajan linnavuoresta tai muusta vastaavasta paikasta. Käyttäjät pääsisivät tutustumaan paikkaan ja vaikuttamaan siihen itse tiettyjen vaihtoehtojen pohjalta luominaan aikakauden mukaisina ihmishahmoina, jotka voisivat myös olla vapaasti vuorovaikutuksessa toisten käyttäjien hahmojen kanssa.

Tässä toteutuisi yksilöllisyys niin 3D-maailman ainutlaatuisuudessa kuin käyttäjän mahdollisuudessa vaikuttaa sekä hahmoonsa että maailmaan jossa tämä liikkuu. Aitous syntyisi toteutuksen perustana olevista tutkimuksen kautta saaduista pohjatiedoista ja siitä, että käyttäjälle luotaisiin mahdollisimman todentuntuinen kuva maailmasta, jossa hänen hahmonsakin liikkuu. Tarinallisuutta voisi tässä mallissa toteuttaa kertomalla paikan ja siellä nähtävillä ja käytettävissä olevien esineiden taustoista ja käyttötarkoituksista sekä senhetkisestä tilanteesta (esim. linnavuorelle kokoonnuttiin rautakaudella vain silloin, kun hyökkäys oli odotettavissa). Jotta informaatio-osuudet sulautuisivat kokonaisuuteen eivätkä häiritsisi käyttäjän, ne voisi toteuttaa esimerkiksi muutaman 3D-maailmaan sisältyvän ei-käyttäjähahmon kertomina.

Moniaistisuus valitettavasti rajoittuisi visuaalisiin ja auditiivisiin efekteihin, koska muuhun ei verkkoon tarkoitettussa toteutuksessa ainakaan toistaiseksi ole mahdollisuuksia. Sen sijaan kontrasti reaali- ja maailmaan olisi niin suuri kuin varsinaista lasit päässä ja

tunnistinhansikkaat kädessä käytettävää virtuaalimaailmaa luomatta on mahdollista. Tosin tämä edellyttää, että 3D-maailma on todella huolellisesti luotu, sillä karkea grafiikka, epäuskottavat taustääänet, hankala käyttöliittymä ja muut vastaavat häiriötekijät vievät hyvin nopeasti ”uuden maailman” lumon.

Vuorovaikutus syntyisi sekä käyttäjän ja 3D-maailman välille (mahdollisuus vapaaseen liikkumiseen, esineiden käyttöön, ei-käyttäjähahmojen kanssa kommunikointiin, ehkä myös yksinkertaisten rakennelmien pystytykseen ja purkamiseen) että käyttäjän ja muiden paikalla olevien käyttäjien välille. Jälkimmäinen voitaisiin helpoiten toteuttaa tekstin avulla, jolloin esimerkiksi halutun kommunikointikumppanin hahmoa klikatessa avautuisi tekstilaatikko, johon voi kirjoittaa viestin.

Käytännössä 3D-pohjaisen, uskottavan ”toisen maailman” luominen edes pienessä mittakaavassa on kuitenkin työläs, aikaavievä ja kallis prosessi. Kevyempi versio samasta ideasta voisi olla halutusta paikasta luotu flash-pohjainen panoraamanäkymä, jota käyttäjä voisi vierittää sivusuunnassa ja tutkia klikkailemalla hiirellä kaikkia mielenkiintoisilta vaikuttavia kohteita. Esimerkiksi asuinrakennusta klikatessa avautuisi näkymä sen sisätilasta, josta löytyviä esineitä klikkaamalla avautuisi vuorostaan samaan animaatiopätkiä, joissa kyseisiä esineitä käytetään ja niistä kerrotaan. Toteutusta elävöittäisivät erilaisia toimia suorittavat – ja esimerkiksi klikattuja esineitä käyttämään ryhtyvät – animoidut hahmot, jotka myös niitä itseään klikatessa kertoisivat käyttäjälle oman tarinansa. Jos toteutukseen haluttaisiin käyttäjällekkin mahdollisuus osallistua kokonaistarinan luomiseen, hahmot voisivat esimerkiksi pyytää käyttäjää etsimään tiettyjä tarvitsemiaan esineitä tai suorittamaan muita tehtäviä kuten vaikkapa karjan päästämisen lypsyaitauksesta takaisin metsälaitumelle.

Tässä versiossa menetettäisiin tosin yksilöllisyyttä ja vuorovaikutusta modifionti- ja kommunikointimahdollisuuksien kutistuessa, mutta toisaalta kokonaisuus olisi vähemmän aikaavievä ja vaivalloinen toteuttaa kuin reaaliaikaisen kommunikoinnin mahdollistava 3D-maailma. Samaa ideaa voi tottakai soveltaa monella muullakin tavalla. Lähestyttiin aihetta miten tahansa, elämyksellisyyttä tavoitellessa pitää kuitenkin aina muistaa huolehtia siitä, että kaikki kuusi elämyskolmossa vaadittua peruselementtiä toteutuvat tavalla tai toisella, toisiaan tukien ja täydentäen.

Edellämainitut ideat eivät missään nimessä ole toisensa poissulkevia: samalla sivustolla voidaan pyrkiä niin hyvään havainnollistukseen, orientointiin ja monikanavaisuuteen, edutainmentiin kuin elämyksellisyyteenkin. Perustekstimateriaali havainnollistuksineen voi olla oma kokonaisuutensa, josta linkkien kautta avautuvat erilaiset monikanavaisuutta edistävät toteutukset, viihteelliset elementit ja elämyksiksi rakennetut suuremmat osakokonaisuudet. Tämä mahdollistaa myös sivujen joustavan laajentamisen vähitellen yksinkertaisesta informaatiosta aina elämyksiin saakka. Lähtökohtana pitää kuitenkin olla vähintään orientoinnin ja havainnollistuksen mahdollisimman täysipainoinen toteutus, jotta sivuista tulisi alusta alkaen käyttäjän mieltä kiehtovat.

Loppujen lopuksi vain taivas on rajan kehiteltäessä entistä kiehtovampia, viihdyttävämpiä ja elämyksellisempiä tapoja tutustua Suomen esihistoriaan Internetin kautta. Hurjimmat utopiat ovat tottakai toteutuskelvottomia monimutkaisuutensa, valtavien tuotanto- ja ylläpitokulujen tai yksinkertaisesti hankalan käytettävyytensä vuoksi. Villi ideointi on kuitenkin esihistorian kuten muidenkin aiheiden kohdalla ensimmäinen askel parempien ja kiehtovampien Internet-palvelujen rakentamiseksi.

LÄHTEET

Heinlein, Robert. Peda-net kouluverkko. [WWW-dokumentti]

<<http://www.peda.net/veraja/abcit/tuki/abcit/>> (luettu 5.6.2008).

Kainulainen, Pasi 2004. Epelit. Elektroniset pelit, pelaajat ja pelintekijät. Opinnäytetyö, viestinnän koulutusohjelma. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.

Kare, Ahti ym. 2003. Edutainment – viihteellinen opetusteknologia. [WWW-dokumentti]

<http://www.cs.helsinki.fi/u/ovalkki/TAO/Rap3_2.html> (luettu 5.5.2008).

Keski-suomen museo 2008. Arkeologia [WWW-dokumentti]

<http://www.jyvaskyla.fi/keskisuomenmuseo/kokoelmat_ja_tutkimus/arkeologia> (luettu 5.6.2008).

Korpela, Jukka 2002. Verkkosivut jokaiselle sopiviksi – esteettömien Web-sivujen tekemisen opas. [WWW-dokumentti]

<<http://arkisto.tieke.fi/esteettomyysopas/kirjanen/kirjanen.html>> (luettu 21.5.2008).

Korpela, Jukka 2007. Web-julkaisemisen opas. [WWW-dokumentti]

<<http://www.cs.tut.fi/~jkorpela/webjulk/>> (luettu 6.5.2008).

Kuralan kylämäki a. Esihistoria [WWW-dokumentti]

<<http://www.elamystenmaa.fi/kurala/index.php?p=22&lang=fi>> (luettu 5.6.2008).

Kuralan kylämäki b. Koivuntuohitervaa kivikauden malliin [PDF-dokumentti]

<<http://194.157.193.89/elamystenmaa/images/terva.pdf>> (luettu 5.6.2008).

Kymenlaakson museo 2008. Kymenlaakson kiinteät muinaisjäännökset [WWW-dokumentti] <<http://www.kotka.fi/index.asp?link=1448>> (luettu 5.6.2008).

Lahden kaupunginmuseo. Arkeologinen tutkimus [WWW-dokumentti]

<<http://www.lahdenmuseot.fi/main.php?id=135>> (luettu 5.6.2008).

Laitsaari, Matti 2001. Edutainment haluaa erottua peleistä. OTE - opetus ja teknologia 1/2001, 5–6.

Linnake, Tuomas 2007. Yhteisöllisyys leviää verkon joka kolkkaan. Digitoday 24.9.

[WWW-dokumentti]

<<http://www.digitoday.fi/viihde/2007/09/24/Yhteis%F6llisyys+levi%E4%E4+verkon+joka+kolkkaan/200723516/66>> (luettu 6.5.2008).

Museovirasto 2008a. Mikä on muinaisjäännös? [WWW-dokumentti]

<<http://www.nba.fi/fi/muinaisjaannos>> (luettu 5.6.2008).

Museovirasto 2008b. Kerros 1 [WWW-dokumentti]

<<http://www.nba.fi/seikkailut/seikkailu1/kartta1.htm>> (luettu 5.6.2008).

Museovirasto 2008c. Viikingin päällystakista vaiko lentokoneesta? [WWW-dokumentti]

<<http://www.nba.fi/seikkailut/seikkailu1/seikkailu2.htm>> (luettu 5.6.2008).

Museovirasto 2008d. Esihistorian opetuspaketti [WWW-dokumentti]

<http://www.nba.fi/fi/skm_opetus_esihistoria> (luettu 5.6.2008).

Museovirasto 2008e. Hautaustavat. Läntinen pronssikausi [WWW-dokumentti]

<http://www.nba.fi/fi/skm_opetus_esihist_pronssik3> (luettu 5.6.2008).

Nielsen, Jacob 2004. When Search Engines Become Answer Engines. [WWW-dokumentti]

<<http://www.useit.com/alertbox/20040816.html>> (luettu 7.5.2008).

Parkkinen, Jarmo 2007. WWW-palvelun suunnittelu. WWW-käytettävyys. [PDF-dokumentti] <http://www.tml.tkk.fi/Opinnot/T-111.4360/2007/kalvot/www_kaytettavyys_parkkinen.pdf> (luettu 13.5.2008).

Partanen, Jussi & Tiainen, Toni 2005. Digitaalinen media elämystuotannossa. [PDF-dokumentti] Teoksessa Digitaalinen media elämystuotannossa. [DVD] Tuottaja Sanna Tarssanen. Rovaniemi: Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus.

Pirkanmaan maakuntamuseo 2004a. Pirkanmaan maiseman viesti 1. Muinaisjäännökset [WWW-dokumentti] <<http://www.tampere.fi/ekstrat/vapriikki/pmv/pmv1/index.html>> (luettu 5.6.2008).

Pirkanmaan maakuntamuseo 2004b. Pirkanmaan maiseman viesti 2. Pronssikausi [WWW-dokumentti] <<http://www.tampere.fi/ekstrat/vapriikki/pmv/pmv2/index.html>> (luettu 5.6.2008).

Pohjois-Karjalan museo 2007. Kivikauden asutusta [WWW-dokumentti] <<http://www.jns.fi/Resource.phx/sivut/sivut-museot/pohjoiskarjalanmuseo/arkeologia/kuntasivut1/ilomantsi3.htx>> (luettu 5.6.2008).

Satakunnan museo. Esihistoria [WWW-dokumentti] <<http://www.pori.fi/smu/esihist.html>> (luettu 5.6.2008).

Tammisaaren museo a. Arkeologia [WWW-dokumentti] <<http://www.ekenas.fi/museum/arkeologia.htm>> (luettu 5.6.2008).

Tammisaaren museo b. Björkholmen, Tammisaaren saaristo 2-13.7.2001 [WWW-dokumentti] <http://www.ekenas.fi/museum/2001bjorkholm_fin.htm> (luettu 5.6.2008).

Tarssanen, Sanna & Kylänen, Mika 2007. Entä jos elämyksiä tuotetaan? Teoksessa Seikkaillen elämyksiä. Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Toimittaneet Karppinen Seppo J.A. & Latomaa Timo. Tampere: Juvenes Print.

Tornionlaakson maakuntamuseo 2008. Tornionlaakson maakuntamuseon opetusmoniste 1 [PDF-dokumentti] <<http://www.tornio.fi/Opetus>> (luettu 5.6.2008).

Turun maakuntamuseo 2005. Maakunnallinen arkeologia [WWW-dokumentti]
<<http://www.turku.fi/public/default.aspx?contentid=5065>> (luettu 5.6.2008).

Liite 1: KESKUSTELUFOORUMIKYSELYT VASTAUKSINEEN

Suomenkielinen kysely:

Ikä:

Sukupuoli:

Mikä tai mitkä Internet-sivut ovat mielestäsi ”koukuttavia” eli houkuttelevat tutustumaan tarkemmin, pysymään sivuilla ja palaamaan niille uudelleen myöhemmin (URL mukaan jos mahdollista)?

Mitkä yksittäiset ominaisuudet tekevät kyseisistä sivuista mielestäsi niin kiehtovia?

Vastaukset:

Vuotava noidankattila -keskustelufoorumi osoitteessa <http://WWW.vuotis.net>

Ikä:14

Sukupuoli:Nainen

Mikä tai mitkä Internet-sivut ovat mielestäsi ”koukuttavia” eli houkuttelevat tutustumaan tarkemmin, pysymään sivuilla ja palaamaan niille uudelleen myöhemmin (URL mukaan jos mahdollista)?

Koukuttavat sivustot pitäisi olla mielenkiintoisia, hauskoja, täyttä pursuavia ja sellaisia jossa viihtyy. Tieto pitäisi olla myös uusiutuvaa, ja kirjakieltä! WWW.sooda.com on myös mukava sivusto, kun sieltä löytää kaikkea eri-ikäisille...Sellaiset, jotka koskettavat jotain henkilökohtaisesti. Eli kun olen partiolainen, niin esim. WWW.partio.fi -sivusto... Myös tiede sivustot vetävät puoleensa...

Mitkä yksittäiset ominaisuudet tekevät kyseisistä sivuista mielestäsi niin kiehtovia?

Uusiutuva tieto, tietopaljous, yksittäinen aihe, erilainen, kävijämäärä, tiedon laatu... Kyllä niitä riittää... (Koulunkin nettisivu on hyvin tehty jos sieltä löytää esim. terveysasioista, oppilaskunnasta, oppiaineista ja muusta tietoa...)

Vihreä lohikäärme -keskustelufoorumi osoitteessa <http://keskustelu.kontu.info/>

Ikä: (Konnun profiilin mukaan) 27

Sukupuoli: (Konnun profiilin mukaan) Mies

Koukuttunut olen ainakin matin.maapallo.org ja sieltä sarjakuvaosio. Koukuttavuuteen on vaikuttanut massiivinen, säännöllisesti päivittyvä ja kiinnostava sisältö eli toistakymmentä sarjakuvaa päivässä. Selkeä asettelu ja varma toimivuus.

Ikä: 15 v. 🤖

Sukupuoli: Mies

Koukuttunut olen WWW.travian.fi ja WWW.kontu.info 😊

Lisäksi käyn usein WWW.youtube.com ja WWW.irc-galleria.net 🌐

Ikä: 24

Sukupuoli: nainen

Konnun ja Käärmeen lisäksi facebook ja livejournal koukuttavat pahasti.

Kontuun vetävät tietysti loistava yhteisö sekä kiinnostuksenkohteena Tolkien. Kontu on sen verran monpuolinen eri huoneineen ja toimintoineen että tylsää ei tule.

Facebook se takia että se on keino pitää yhteyttä moniin sellaisiin ihmisiin joita on muilla tavoin vaikea saada kiinni. Ja onhan facebook toki pullollaan vaihtoehtoja miten kuluttaa aikaansa. On erilaisia testejä ja härpäkkeitä, oman profiilin muokkausmahdollisuudet ovat lähes rajattomat.

Livejournal koukuttaa sen takia että se(kin) on keino onkia tietoonsa muiden kuulumisia. Muiden päiväkirjoja on kiva lueskella kerrankin luvan kanssa.

Englanninkielinen kysely:

1. Your age
2. F or M?
3. Is there some specific web site (other than this forum =)) you find really fun and entertaining and where you like to go again and again? Please include the URL if the answer is yes.
4. What kind characteristics make a web site irresistible in your opinion?

Vastaukset :

The Watch House -keskustelufoorumi osoitteessa <http://WWW.tpdw.com>

1. 25
2. M
3. A number of webcomic sites including <http://WWW.irregularwebcomic.net>
4. Very regularly updated content that I find funny

1. 29
2. F
3. I've been a mod and a member at <http://WWW.galacticsenate.com> for about 6 years. I also enjoy <http://rvb.roosterteeth.com/forum/> and <http://flofett.deviantart.com/>
4. Frequent updating, active friendly members, humour and lots of images.

1. 34
2. F
3. the board at terrypratchettbooks.com, boards of the German PTerry fanclub and German Tolkien board (<http://WWW.forum.ankh-morpork.de> <http://WWW.tolkienforum.de>, [\[url\]drawergeeks.com\[/url\]](http://drawergeeks.com) and some other cartoon pages. Oh, and <http://WWW.izetit.de> (That's the page of a couple of guys who find out interesting things like 'how much hair gel can you put into your hair'. And I admit being an addict. Be warned. Dont go there!
4. interesting and/or funny content, nice people

- 1) 25
- 2) F
- 3) a medium number of web comics including irregularwebcomics.net and sinfest.com, the James Randi Foundation site JREF.com, a few reference sites including wikipedia. Other sites that I need when I need them.
- 4) regular updates - frequent is good, but regular is better - once a month on a schedual is better than a bunch now and no more until half a year later. Something funny or an interesting fact or such things. Simple design that loads fast and is hard to get lost in.